DRAKENSANG
Das Schwarze Auge
HANDBUCH

Inhalt

Epilepsiewarnung **4**

Einleitung **6**

Installation **6**

Vor der Installation 6
Systemanforderungen 7
Installation 7
Manuelle Installation 8
Spiel starten 8
Deinstallation des Spiels 8
Problembehebung 9

Über Aventurien **9**

Spieleinstieg **10**

Hauptmenü 10
Charaktererstellung 12
Eigenschaften 13
Basiswerte 14
Vor- und Nachteile 15
Expertenmodus 15
Charakterbogen 16
Charakterentwicklung 23

Die Party **24**

Party Management 24
Die Heldengruppe 24

Spielsteuerung **26**

Spielbildschirm 26
Gespräche 32
Sammeln 33
Fallen 33

Waffen 33
Kampf 34
Alchimie, Bogenbau und Schmieden 39
Zaubersprüche 40
Talente 46
Kampftalente 51
Nahkampf 51
Fernkampf 53
Statuseffekte 55
Positive Statuseffekte 55
Negative Statuseffekte 56
Bestiarium 61
Humanoide 61
Tiere 62
Obskure 63
Wild- und Haustiere 63
Orte und Personen 65
Besondere Orte 65
Wichtige Persönlichkeiten 68
Die Zwölfgötter 69
Abkürzungen 75
Aventurischer Kalender 75
Glossar 76
Credits 80
Schnelltasten 84

EPILEPSIEWARNUNG

Diese Hinweise sollten vor Benutzung des Spiels durch Erwachsene und insbesondere durch Kinder sorgfältig gelesen werden. Bei Personen, die an photosensibler Epilepsie leiden, kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewusstseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt werden. Diese Personen können bei der Benutzung von Computer- oder Videospielen einen Anfall erleiden; in der Regel sind diese Spiele für Menschen mit Epilepsie nicht gefährlich. Es können auch Personen von Epilepsie betroffen sein, die bisher noch nie einen epileptischen Anfall erlitten haben. Falls bei einer Person selbst oder bei einem ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewusstseinsstörungen) aufgetreten sind, sollte diese sich vor der Benutzung des Spiels an ihren Arzt wenden. Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Computer- und Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei einem Erwachsenen oder einem Kind während der Benutzung eines Computer- bzw. Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Bewusstseinsverlust, Desorientiertheit oder jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen bzw. Krämpfen auftreten, so sollte das Spiel SOFORT beendet und ein Arzt konsultiert werden.

LIZENZ- UND NUTZUNGSBESTIMMUNGEN

1. Lizenz

Der Käufer erhält das nicht ausschließliche Recht, das Programm an einem Computerarbeitsplatz zu benutzen. Das Recht ist nicht übertragbar, vermietbar oder verleihbar. Das Kopieren und Archivieren des Programms zum Zwecke der eigenen Datensicherung ist gestattet. Das Eigentum und die Urheberrechte oder sonstige Schutzrechte an der Software verbleiben nach wie vor bei der dtp entertainment AG, resp. ihren Lizenzpartnern.

2. Beschränkungen und Änderungsverbot

Das Programm oder Teile davon dürfen nicht kostenpflichtig oder kostenfrei weitergegeben, lizenziert, vermietet, verändert, übersetzt, angepasst oder veröffentlicht werden. Die Software darf weder im Gesamten noch in Teilen disassembliert, dekompiliert oder auf andere Weise in allgemein lesbare Form zurückgewandelt werden.

3. Laufzeit des Vertrages

Die Lizenz gilt bis zu ihrer Beendigung. Der Lizenzvertrag kann dadurch beendet werden, dass die Software sowie alle Kopien vernichtet werden. Die Lizenz erlischt unverzüglich, wenn gegen eine Bestimmung des Lizenzvertrages verstoßen wird, ohne dass es einer Kündigung durch die dtp entertainment AG, resp. ihren Lizenzpartnern, bedarf.

4. Haftungsbeschränkung

Die dtp entertainment AG übernimmt keine Gewähr für die Vollständigkeit und Richtigkeit des Inhaltes der auf dem Datenträger gespeicherten Software. Eine Haftung für entgangenen Gewinn, für Schäden an oder Verlust der gespeicherten Daten sowie für andere mittelbare oder unmittelbare Folgeschäden ist ausgeschlossen, soweit nicht grob fahrlässiges oder vorsätzliches Verhalten der dtp entertainment AG vorliegt. Etwaige Schadensersatzansprüche sind unabhängig von der Anspruchsgrundlage in der Höhe auf die entrichtete Lizenzgebühr beschränkt.

5. Schlussbestimmungen

Es gilt deutsches Recht. Sollten einige Bestimmungen dieses Lizenzvertrages rechtlich unhaltbar oder unwirksam sein, bleiben alle anderen Bestimmungen rechtswirksam. Unwirksame Bestimmungen sind durch Regelungen zu ersetzen, die dem ursprünglichen Sinn am nächsten kommen.

© 2008 dtp entertainment AG, Goldbekplatz 3-5, 22303 Hamburg.

RECHTLICHER HINWEIS

Das Schwarze Auge: Drakensang © 2008 dtp entertainment AG. Publishing und Vertrieb: dtp entertainment AG, Goldbekplatz 3-5, 22303 Hamburg, Germany. Hergestellt und entwickelt von Radon Labs GmbH. Alle Rechte vorbehalten. Das Schwarze Auge erscheint unter Lizenz der Chromatrix GmbH. Das Schwarze Auge ist eine eingetragene Marke der Significant Fantasy GbR. NVIDIA, the NVIDIA logo, and The Way It's Meant To Be Played are trademarks and/or registered trademarks of NVIDIA Corporation. All rights reserved. Alle Logos, Bilder, Warenzeichen und Produktnamen sind Eigentum der jeweiligen Rechteinhaber.

Alle Urheber- und Leistungsschutzrechte vorbehalten - Kein Verleih! Keine unerlaubte Vervielfältigung, Dekompilierung, Vermietung, Aufführung, Sendung!

Publishing und Vertrieb: dtp entertainment AG, Goldbekplatz 3-5, 22303 Hamburg. Für etwaige Virenschäden wird keine Haftung übernommen.

Finanziert durch dtp Game Portfolio 2006 Fondsgesellschaft mbH & Co. KG, Hamburg.

www.drakensang.de
www.dtp-entertainment.com
http://shop.dtp-ag.com

HINWEISE ZUR TECHNISCHEN PROBLEMBEHEBUNG

Stellen Sie sicher, dass Sie die aktuellsten Treiber für Ihre Grafik und Soundkarte installiert haben.

Unterstützte Karten:
Es werden alle Grafikkarten mit ATI- oder NVIDIA-Chipsätzen unterstützt, die DirectX9-kompatibel sind. Ältere Grafikkarten werden nur teilweise unterstützt.
- ATI-Treiber: http://www.ati.com
- NVIDIA-Treiber http://www.nvidia.com

Mainboardhersteller:
http://www.intel.com - Intel Inc.
http://www.sis.com - SIS
http://www.viaarena.com - Via
http://www.nvidia.com - NVIDIA

Soundkartenhersteller:
http://www.creative.com - Creative Labs (Soundblaster)
http://www.terratec.com - Terratec

Service und Hotline

Der technische Hotline-Service ist von Montag bis Freitag von 11:00 bis 19:00 Uhr erreichbar.

Deutschland:
Technische Hotline: 0900 - 15 100 53 (0,55 Euro/Min. *) / Spielinhaltliche Hotline: 0900 - 15 100 54 (1,95 Euro/Min. *)
* = aus dem Festnetz der Deutschen Telekom, aus anderen Fest- oder Mobilfunknetzen können die Preise abweichen

Österreich:
Technische Hotline: 0900 - 400 708 (1,55 Euro/Min. *) / Spielinhaltliche Hotline: 0900 - 528 278 (2,16 Euro/Min. *)
* = aus dem nationalen Festnetz, aus den Mobilfunknetzen können die Preise abweichen

Schweiz:
Technische Hotline: 0900 - 000 150 (1,00 CHF/Min. *) / Spielinhaltliche Hotline: 0900 - 900 936 (3,13 CHF/Min. *)
* = aus dem nationalen Festnetz, aus den Mobilfunknetzen können die Preise abweichen
Minderjährige benötigen die Zustimmung eines Erziehungsberechtigten, um diese kostenpflichtigen Serviceangebote in Anspruch nehmen zu können!

Bevor Sie die Hotline anrufen:
Stellen Sie bitte sicher, dass zu der Grafikkarte und auch Soundkarte die jeweils aktuellen Treiber installiert sind. Wenn nicht die aktuellen Treiber installiert sind, kann es zu verschiedenen Fehlfunktionen kommen. Die aktuellen Treiber können wir Ihnen leider mit dieser Software nicht mitliefern. Sie können diese aber in der Regel kostenlos über den Hersteller der Komponente erhalten (zum Beispiel über das Internet). Alternativ gibt es auch verschiedene Magazine mit Heft-CD oder DVD, auf denen zu den gängigen Grafikkarten und Soundkarten die aktuellen Treiber zu finden sind. Sollten Sie mit den Treibern Probleme haben, können Sie natürlich Unterstützung von unseren Support-Mitarbeiter/Innen erhalten. Am schnellsten und effektivsten können wir Ihnen helfen, wenn Sie vor dem eingeschalteten PC sitzen. Sofern Sie bei der Nutzung der Software oder bei der Installation eine Fehlermeldung erhalten haben sollten, notieren Sie diese Meldung mit dem genauen Wortlaut. Sofern der PC dabei nicht mehr reagieren sollte, schalten Sie diesen aus und wieder ein. Bevor Sie die kostenpflichtige Hotline nutzen, raten wir Ihnen auch auf den jeweiligen Internetseiten zu den Produkten oder auf unserer Unternehmens-Seite unter www.dtp-entertainment.com im Bereich Support eine Lösung Ihres Problems zu suchen.

Wenn Sie direkt vom PC aus telefonieren können:
Gehen Sie über den Windows-Start-Knopf auf „Ausführen". In dem neuen Fenster können Sie ein Programm direkt aufrufen, indem Sie den Namen des Programms eintragen. Tragen Sie bitte „dxdiag" (ohne Anführungszeichen) ein und klicken auf „OK", um das DirectX- Diagnose-Programm zu öffnen. Lassen Sie dieses Programm bitte geöffnet. Bitte nennen Sie einfach den Produktnamen und schildern das Problem. Die Support-Mitarbeiter/Innen werden bei Bedarf auf diese Daten zurückgreifen, um Ihnen bei einer Problemlösung behilflich zu sein.

Wenn Sie nicht am PC sitzen können:
Diese Daten sollten Sie bereithalten, bevor Sie die Hotline anrufen:

- Windows Version (Betriebssystem)
- Prozessor: Typ und Geschwindigkeit
- DirectX-Version
- Arbeitsspeicher (RAM)
- Grafikkarte (Hersteller und Modell) sowie Version bzw. Datum der Treiber
- Soundkarte (Hersteller und Modell) sowie Version bzw. Datum der Treiber

Sie können diese Informationen erhalten, indem Sie das oben beschriebene DirectX-Diagnoseprogramm öffnen. Die Windows-Version finden Sie auf dem Registerblatt "System". Angaben zur Grafikkarte finden Sie auf dem Registerblatt "Anzeige". Angaben zur Soundkarte können Sie auf dem Registerblatt "Sound" bzw. "Sound 1" erhalten.

Minderjährige benötigen die Zustimmung eines Erziehungsberechtigten, um diese kostenpflichtigen Serviceangebote in Anspruch nehmen zu können!

Einleitung

Willkommen Abenteurer in der Welt des Schwarzen Auges, viel Fleiß, 11.000 Liter Kaffee, hundertausende Stunden harter Arbeit waren notwendig, um in den letzten drei Jahren diese fantastische Rollenspielwelt am Computer aufleben zu lassen. Viel Arbeit – aber auch großes Vergnügen – eine Welt, die zunächst nur in der Vorstellungskraft existierte, bei ihrer Entstehung begleiten zu dürfen. Dabei zu sein, wenn von Monat zu Monat, Drakensang immer plastischer wurde und Figuren durch Dialoge und Sprache zum Leben erwachten. Das Ergebnis hältst Du nun in den Händen. Wir hoffen, Dir mit dem Spiel viel Spaß, Freude und unzählige Stunden des Abenteuers und der Spannung bereiten zu können. Vielen Dank, dass Du Dich für Drakensang entschieden hast.

Berlin im Juni 2008
Für das Radon DSA-Team, Fabian Rudzinski Lead Gamedesign

Installation

Vor der Installation

Mach Dich vor der Installation von Drakensang mit den minimalen und den empfohlenen Systemanforderungen vertraut. Dein Computer sollte alle Minimal-Anforderungen erfüllen, damit Du problemfrei spielen kannst. Wenn Dein Computer die empfohlenen Systemanforderungen erfüllt oder sogar noch übertrifft, wird Dir Drakensang eine deutlich bessere Spiel-Performance bieten. Nach Möglichkeit sollte die Festplatte vor der Installation defragmentiert werden (verwende hierzu das Programm „Defragmentierung“, das Du für gewöhnlich unter „START → Programme/Zubehör/Systemprogramme“ finden kannst), um die höchstmögliche Performance im Spiel zu erreichen. Sollten dennoch Probleme mit den Ladezeiten auftreten, so achte bitte darauf, dass DMA für Deine Festplatte aktiviert ist. Um einen flüssigen Spielverlauf sicherzustellen, solltest Du vor dem Start des Spiels alle anderen Anwendungen schließen. Das gilt auch für solche, die im Hintergrund arbeiten und nicht in der Taskleiste angezeigt werden (diese können meist über ihre Symbole, die neben der Uhrzeitanzeige dargestellt sind, deaktiviert werden).

Systemanforderungen

Minimale Systemanforderungen

Betriebssystem: Windows® XP mit Service Pack 2, Vista • Prozessor: Pentium® 4 CPU 2,4 GHz oder vergleichbare CPU • RAM: 1024 MB für Windows® XP, 1536 MB für Vista, 2048 MB für Vista 64 • Grafikkarte: NVIDIA GeForce 6600 GT mit 256 MB RAM oder vergleichbar • Optisches Laufwerk: DVD-ROM • Soundkarte: DirectX® 9c kompatible Soundkarte • Freier Festplattenspeicherplatz: 6 GB

Empfohlene Systemanforderungen

Betriebssystem: Windows® XP mit Service Pack 2, Vista • Prozessor: Intel® Core™ 2 Duo E8200, 2,6 GHz der vergleichbare CPU • RAM: 2048 MB für Windows® XP, 2560 MB für Vista • Grafikkarte: NVIDIA GeForce 8600 oder vergleichbar • Optisches Laufwerk: DVD-ROM • Soundkarte: DirectX® 9c kompatible Soundkarte • Festplattenspeicherplatz: 6 GB

Installation

1. Lege die Installations-DVD von „Drakensang“ in das DVD-Laufwerk ein.
2. Klicke nach dem automatischen Start der Menu-Anwendung auf „Drakensang installieren“, um die Installationsroutine zu starten.
3. In der Installations-Anwendung klickst Du auf „Weiter“, um fortzufahren.
4. Wenn Du den Lizenzbestimmungen zustimmst, klicke auf „Weiter“.
5. Wähle ein Zielverzeichnis für die Installation.
6. Klicke auf „Weiter“, um eine Verknüpfung im Startmenü von Windows anzulegen.
7. Wähle im Installationsmenü „Installieren“ und warte, bis die notwendigen Daten der DVD in das Zielverzeichnis kopiert wurden.** Falls Du zuvor vorgenommene Installationseinstellungen ändern möchtest, klicke auf „Zurück“.
8. Klicke auf „Fertigstellen“, um den Installationsvorgang abzuschließen. Zusätzlich hast Du in diesem letzten Bildschirm der Installationsroutine die Möglichkeit, die aktuelle DirectX-Version zu installieren oder Drakensang sofort auszuführen.

*** Du kannst die Installation jederzeit durch einen Klick auf den „Abbrechen"-Button unterbrechen. Da in diesem Fall die Installation jedoch nicht erfolgreich abgeschlossen wird, ist das Spiel nicht funktionsfähig.*

Manuelle Installation

Wenn der Installationsbildschirm nach dem Einlegen der DVD nicht erscheint, kann es sein, dass die Autorun-Funktion deaktiviert ist. In diesem Fall gehe wie folgt vor:

1. Doppelklicke auf das Symbol „Arbeitsplatz" auf dem Windows-Desktop oder öffne den Windows-Explorer.
2. Doppelklicke auf das Symbol für das DVD-ROM-Laufwerk Deines Computers, um Dir den Inhalt der Drakensang-DVD anzeigen zu lassen.
3. Doppelklicke auf die Datei „SETUP.EXE", um die Installation zu starten.

Spiel starten

Starte das Spiel durch einen Doppelklick auf das Desktop-Icon „Drakensang" oder über das Windows-Startmenü: Klicke in der unteren linken Ecke des Desktops auf den Button „Start", anschließend auf „Alle Programme" (evtl. auch „Programme"), dort auf „Drakensang" und schließlich nochmals auf „Drakensang". Wir empfehlen, vor dem Start des Spiels alle laufenden Anwendungen zu beenden.

Die DVD-ROM des Spiels muss sich im DVD-Laufwerk befinden. Das Spiel benötigt DirectX. Du findest diese Anwendung zur Installation auf der DVD des Spiels.

Deinstallation des Spiels

Klicke in der unteren linken Ecke des Desktops auf den Button „Start", anschließend auf „Alle Programme" (evtl. auch „Programme"), dort auf „Drakensang" und schließlich auf „Drakensang entfernen". Wenn Du die darauf folgende Sicherheitsabfrage mit „Ja" bestätigst, wird die Deinstallationsroutine automatisch gestartet.

Problembehebung

Falls Du Probleme mit der Bildschirm-Anzeige hast oder Schwierigkeiten beim Starten des Spiels auftreten, oder wenn das Spiel zum Desktop hin abstürzt, kannst Du entweder die Einstellungen des Spiels, oder die Systemkonfiguration Deines Computers verändern. Bitte stelle in einem solchen Fall zunächst sicher, dass Du die neusten Treiber für Deine Hardware verwendest.

NVIDIA (GeForce)
http://www.nvidia.de (Deutsch)
http://www.nvidia.com (International)

ATI (Radeon)
http://www.ati.de (Deutsch)
http://www.ati.com (International)

Sollten dennoch weiterhin Probleme auftreten, stelle sicher, dass Du die Standardeinstellungen verwendest, da Funktionen wie „ATITruform“, „Fullscreen Antialiasing (FSAA)“ oder ein deaktiviertes „VSYNC“ zu Darstellungsfehlern führen können.

Über Aventurien

Aventurien, das ist die Spielwelt des Fantasie-Rollenspiels Das Schwarze Auge. Ein zentraler Kontinent, der von Norden nach Süden etwa 3.000 Meilen misst und eine Ausdehnung von 2.000 Meilen an seiner breitesten Stelle hat. Der Kontinent ist bedeckt von Eiswüsten im Norden, bis hin zu dampfenden Dschungeln im Süden. Dazwischen liegen gemäßigte Bereiche und trockene Wüsten.
Aventurien ist eine Fantasiewelt mit mittelalterlichem Hintergrund, bevölkert von Menschen, Elfen, Zwergen, Orks, Goblins und Ogern. Viele der Rassen unterteilen sich noch in ein buntes Sammelsurium an Kulturen. So gibt es bei den Menschen schillernde Horasier mit einem Hang zu arrogantem Verhalten, stolze aber etwas rückständige Andergaster, orientalisch geprägte Tulamiden und Novadis und traditionelle Weidener Ritter in prachtvollen Ritterrüstungen, um nur einige zu nennen.
Aventurien steht aber nicht nur für den Namen des Kontinents, sondern auch für 20 Jahre konstante und konsequente Entwicklung einer fantastischen Rollenspielwelt mit unzähligen Publikationen, dem hauseigenen Aventurischen Boten und einer Gemeinde tausender, aktiver Fans.

Spieleinstieg

Hauptmenü

Wenn Du Drakensang zum ersten Mal startest, gelangst Du direkt ins Hauptmenü. Du kannst auch jederzeit aus dem Spiel ins Hauptmenü zurückkehren, wenn Du ‚Esc' drückst und die Option ‚Hauptmenü' auswählst. Das Hauptmenü bietet die folgenden Optionen:

Weiter

Mit dieser Option kannst Du Deine aktuelle Partie fortsetzen.

Neues Spiel

Hier kannst Du ein neues Spiel beginnen. Achtung: Falls Du bereits ein Spiel begonnen hast, geht Dein Spielfortschritt seit dem letzten Speicherstand verloren.

Spiel Laden

Wenn Du bereits Spielstände gespeichert hast, kannst Du sie über diese Option laden. Im Ladebildschirm werden alle Deine gespeicherten Spielstände angezeigt. Der ausgewählte Spielstand wird grün hinterlegt. Durch Klicken auf ‚Laden' kannst Du Dein Abenteuer an der gespeicherten Stelle fortsetzen. Falls Du Spielstände nicht mehr benötigst, oder Platz auf Deiner Festplatte schaffen möchtest, kannst Du Spielstände löschen.

Einstellungen

Die Einstellungen erlauben Dir, das Spiel nach Deinen Wünschen zu konfigurieren und die Darstellungsqualität an Deine Hardware anzupassen.

Grafik

Auflösung

Hier kannst Du die Auflösung einstellen, mit der Du Drakensang spielst. Falls Drakensang bei Dir zu langsam läuft, stelle eine niedrigere ein, meist läuft das Spiel dadurch flüssiger. Beachte, dass andere, als die physische Auflösung, bei LC-Bildschirmen die Darstellung unschärfer wirken lassen.

Wie leistungsstark ist Dein Rechner

Hier kannst Du aus drei Vorgaben wählen, um die Grafikleistung von Drakensang an Dein System anzupassen. Diese Einstellung regelt unter anderem die Entfernung, wann hoch aufgelöste Modelle gezeichnet werden, Gras, HdR und Bloom (‚Überstrahlung') und die Grafikeffekte im Sichtfeld.

Umgebungseffekte
Dies sind fallende Blätter, Staubwolken und Vögel. Falls Drakensang auf Deinem Rechner nicht flüssig läuft, kann es helfen, die Umgebungseffekte zu deaktivieren.

Schattenqualität
Die Darstellung von Schatten erfordert viel Leistung. Wenn Drakensang auf Deinem System ruckelt, solltest Du zunächst die Schattenqualität reduzieren oder die Schatten ganz abschalten.

Achtung
Einige der Einstellungen werden erst nach einem Neustart von Drakensang wirksam.

Sound
Mit Hilfe der Soundeinstellungen kannst Du die Lautstärke aller Elemente Deinen Wünschen anpassen. Wenn die Befehlsbestätigungen aktiviert sind, melden sich Deine Partymitglieder kurz, sobald sie einen Befehl von Dir empfangen haben.

Eingabe
Alle Tastenkürzel sind hier aufgeführt. Du kannst die Tastenbelegung frei konfigurieren. Klicke auf das Feld neben einer Funktion und drücke die gewünschte Taste, um die Funktion auf diese Taste zu legen. Du kannst die Belegung einer Taste durch Druck auf die Backspace-Taste (←—) löschen. Klicke am Ende auf „Übernehmen", um Deine Auswahl zu speichern. Durch die Auswahl von „Zurücksetzen", kannst Du jederzeit die ursprüngliche Tastenbelegung wiederherstellen. Die Umkehrung der X- und Y-Achse ändert die Richtung, in die die Kamera schwingt, wenn Du mit gedrückter rechter Maustaste die Sicht änderst.

Spiel
Im Spiel-Menü kannst Du die Tutorial Bildschirme aktivieren bzw. deaktivieren, die Dir weitergehende und sehr nützliche Tipps zur Spielmechanik und Oberfläche geben. Hier kannst Du auch die automatische Kampfpause konfigurieren.

Mitwirkende
Wenn Du Dir ansehen möchtest, wer Drakensang erschaffen hat, wähle diesen Menüpunkt.

Beenden
Diese Option bringt Dich auf dem schnellsten Weg zurück auf den Windows-Desktop.

Charaktererstellung

Bei der Charaktererstellung kannst Du aus zwanzig Archetypen Deinen bevorzugten Helden oder auch Deine Heldin wählen. Mit den Pfeilen blätterst Du durch die Heldenklassen. Jede bietet bis zu drei Spezialisierungen.

Meist kannst Du das Geschlecht frei bestimmen, in dem Du auf die Münzen zu Füßen des Helden klickst. Zwerginnen finden sich nicht unter den Abenteurern und auch männliche Amazonen gibt es in Aventurien nicht... Auf der rechten Seite findest Du Eigenschaften und nähere Beschreibungen der Archetypen. Basiswerte, Vor- und Nachteile sowie Eigenschaften werden von Drakensang für Dich berechnet und angezeigt.

Ein hoher Wert ist immer besser als ein niedriger, aber nackte Zahlen von Basiswerten und Eigenschaften liegen nicht in derselben Größenordnung. Sieh Dir die Werte der verschiedenen Archetypen, Aussehen und Spezialisierungen an, so kannst Du vergleichen und Dir Deinen bevorzugten Recken auswählen. Vergiss nicht, ihm einen schönen Namen zu geben. Fällt Dir keiner ein, so lass den Würfel daneben einen für die Rasse passenden zufällig auswählen. Probiere es ruhig mehrmals ...

Eigenschaften

Eigenschaften sind die wichtigsten Werte jedes Helden. Sie definieren die grundsätzlichen körperlichen und geistigen Fähigkeiten und werden auch bei Talentproben berücksichtigt. Die Eigenschaften liegen im Allgemeinen über acht und können im späteren Spiel bis über 18 steigen, ein Wert von 14 ist schon recht gut. Jeder Held verfügt über die folgenden acht Eigenschaften:

Mut (MU)
Die Fähigkeit, in kritischen Situationen schnell und entschlossen zu handeln, aber auch Wagemut, keine Angst vor dem Neuen oder vor Risiken zu haben. Passiv eingesetzt steht Mut für eine hohe Willenskraft und geistige Zähigkeit, sowohl beim Widerstand gegen Zauberei als auch, wenn es darum geht, Schrecknissen ins Gesicht zu sehen.

Klugheit (KL)
Hierzu zählen Intelligenz und logisches Denkvermögen, die Fähigkeit, eine Situation Stück für Stück zu analysieren und daraus Schlüsse zu ziehen und das schnelle Erkennen von weltlichen und magischen Zusammenhängen. Eine hohe Klugheit steht auch für angesammeltes Bücherwissen und ein gutes Gedächtnis.

Intuition (IN)
Die Fähigkeit, richtige Entscheidungen zu treffen, ohne vorher lange zu überlegen oder die schnelle Einschätzung von Personen und Situationen, wenn die nötigen Daten und Fakten fehlen. Auch ein gutes Einfühlungsvermögen in Personen und die Fähigkeit, sich mit den Schwingungen der astralen Kraft in Einklang zu bringen, werden vermittels der Intuition geregelt.

Charisma (CH)
Dies repräsentiert die persönliche Ausstrahlung, Redegewandtheit und Führungsqualitäten, die Fähigkeit, die eigene Stimme, Gestik und Mimik überzeugend einzusetzen; auch die Stärke einer magischen Aura ist mit dem Charismawert verbunden.

Fingerfertigkeit (FF)
Geschickter Einsatz der Finger, gute Koordination von Auge und Hand, vor allem bei so komplizierten Arbeiten wie Schreiben, Zeichnen, Fallen entschärfen und Schlösser knacken; allgemein manuelle Geschicklichkeit.

Gewandtheit (GE)
Allgemeine körperliche Beweglichkeit, schnelle Reaktionen und Reflexe, eine gute Einschätzung der eigenen Armreichweite, Sprungkraft sowie Tätigkeiten, die sich bei hoher Gewandtheit in geschmeidigen Bewegungen äußern.

Konstitution (KO)
Diese fast ausschließlich passiv eingesetzte Eigenschaft ist ein Maß für die körperliche Zähigkeit und Widerstandskraft, die Fähigkeit, Krankheiten und Giften zu widerstehen, sowie die Basis von Lebensenergie und Ausdauer.

Körperkraft (KK)
Sie steht für das Vorhandensein von schierer Muskelkraft, vor allem aber für die Fähigkeit, sie planvoll einzusetzen. Sie ist zusammen mit der Konstitution auch ein Maß für die allgemeine Gesundheit des Helden.

Basiswerte

Lebensenergie (LE)
Die Lebensenergie gibt an, wie viel Schaden einem Helden maximal zugefügt werden kann, bevor er tot zusammenbricht. Es ist leicht durch Kämpfe, Fallen oder Gifte Lebenspunkte zu verlieren, aber schwieriger selbige zurück zu erhalten. Tränke, Heilzauberei, Heilkunde oder eine Genesungszeit sind dafür erforderlich.
Berechnung: (Konstitution + Konstitution + Körperkraft) / 2 +/- Charaktermodifikationen + Steigerung

Astralenergie (AE)
Alle magisch begabten Lebewesen verfügen über Astralenergie. Diese Kraft gibt Auskunft, wie viel Magie der betreffende Held wirken kann, bevor sein Potenzial ausgeschöpft ist und er eine Pause beim Zaubern einlegen muss.
Berechnung: (Mut + Intuition + Charisma) / 2 +/- Charaktermodifikationen + Steigerung

Ausdauer (AU)
Die Ausdauer zeigt an, wann ein Held außer Atem gerät und wie häufig er Sonderfertigkeiten im Kampf ausführen kann, bevor er ermüdet. Die Ausdauer geht schneller verloren als Lebensenergie, dafür regeneriert sie sich auch schneller wieder.
Berechnung: (Mut + Konstitution + Gewandtheit) / 2 +/- Charaktermodifikationen + Sonderfertigkeiten Ausdauer I-III

Magieresistenz (MR)
Die Magieresistenz bestimmt, ob ein Held leicht oder schwer zu verzaubern ist, wobei hohe Willenskraft, robuste Konstitution und ein wacher Geist dafür sorgen, dass er widersteht.
Berechnung: (Mut + Klugheit + Konstitution) / 5 +/- Charaktermodifikationen

Vor- und Nachteile

Jeder Charakter hat Vor- oder auch Nachteile. Ein Vorteil kann besonderes Geschick beim Fertigen von Waffen, eine ausgeprägte Kenntnis der Wildnis oder besondere Fertigkeit im Umgang mit einer bestimmten Waffe sein. Unfähigkeit, sich unter Menschen zurechtzufinden oder in bestimmten Talentkategorien besonders schlecht zu sein, sind eindeutige Nachteile. Manchmal regeneriert der Held auch Ausdauer oder Zauberenergie schlechter. In Drakensang werden ausgewählte Vor- und Nachteile vergeben, die den gesamten Archetypen jedoch niemals benachteiligen, sondern darauf abzielen, durchaus starke Kämpfer oder Magier im Verhältnis zu anderen Typen gerecht zu halten.

Achte bei der Charakterauswahl gut auf die Vor- und Nachteile, die der Charakter Dir bietet. Manchmal hast Du mit geringerer Regeneration im Kampf oder mit Erschwernissen bei Talentsteigerungen zu kämpfen. Unspielbar wird Drakensang dadurch jedoch nicht, andere Vorzüge der Helden machen das wieder wett. Und vergiss nie: Du musst nicht alleine unterwegs sein, Deine Heldengruppe ergänzt sich: kluge Magier und starke Kämpfer, geschwätzige Spitzbuben, feinsinnige Elfen und standfeste Zwerge. Du musst nicht alles alleine können ...

Expertenmodus

Wenn Du Dich gut mit den DSA Regeln auskennst, kannst Du Deinen Helden mit Hilfe des Expertenmodus noch weiter Deinen Wünschen anpassen. Eine Erläuterung dieses Bogens findest Du im folgenden Abschnitt. Du kannst einige Talentwerte herabsetzen, um Steigerungspunkte zu erlangen. Mit diesen Punkten kannst Du dann andere Talente, Eigenschaften oder Lebens- bzw. Astralenergie steigern. Klicke dazu auf die Pfeile hinter dem Talentwert; der Wert in Klammern gibt an, wie viele Steigerungspunkte nötig sind, um das Talent um einen Punkt zu erhöhen. Wenn Du genügend Steigerungspunkte hast, wird dieser Wert grün dargestellt, ansonsten erscheint er rot. Ein Rechtsklick auf die meisten Begriffe erläutern sie Dir. Hier kannst Du Dir auch die Vor- und Nachteile erklären lassen. Lass Dir Zeit und überlege, was zu Deinem Helden passt und keine Sorge: Diese Werte wirst Du später im Spiel des Öfteren weiter erhöhen können. Du kannst die Änderungen rückgängig machen, indem Du auf den ineinander verschlungen Doppelpfeil über dem Siegel rechts unten klickst. Das Siegel lässt Dich den Expertenmodus abbrechen, in dem Du das X anwählst, Du gelangst dann in den Heldenauswahlmodus zurück.
Wenn Du mit Deinen Änderungen zufrieden bist, klicke auf den Haken auf dem Siegel in der rechten unteren Ecke, Deine Änderungen werden übernommen und Du beginnst mit Deinem soeben erschaffenen Helden das Abenteuer.

Charakterbogen

Der Charakterbogen zeigt Dir alle spielrelevanten Werte eines Helden. Im linken Bereich des Bogens findest Du grundsätzliche und allgemeine Werte: Namen, Profession, Stufe, Steigerungs- und Abenteuerpunkte. Im rechten Teil kann über sechs Reiter am oberen Rand zwischen den Ansichten ‚Inventar', ‚Talente', ‚Kampftalente', ‚Sonderfertigkeiten', ‚Zauber' und dem ‚Rezeptbuch' gewechselt werden.

Wenn Du bereits mehrere Helden in Deiner Gruppe hast, kannst Du durch einen Klick auf die Charakterportraits am rechten Bildschirmrand zwischen den Figuren wechseln. In vielen Fällen erhältst Du hilfreiche Tipps, wenn Du mit der Maus über Begriffe und Gegenstände fährst: Bei Talenten werden die bei der Probe beteiligten Eigenschaften angezeigt, bei Sonderfertigkeiten die Waffen, mit denen sie benutzt werden können, bei Waffen und Rüstungen Treffer- und Rüstungswerte und so weiter.

Durch einen Rechtsklick öffnet sich zudem ein Kontextmenü mit weiteren Optionen. Beachte besonders, dass Du Dir auch die Vor- und Nachteile Deiner Schützlinge genauer ansehen kannst. Werfen wir zunächst einen genaueren Blick auf die weiteren Charakterwerte:

Abenteuerpunkte (AP)

Abenteuerpunkte spiegeln die gesammelte Erfahrung des Helden wider. Besiegt man Gegner oder schließt man Questen ab, erhöht sich das Abenteuerpunktekonto.

Steigerungspunkte

Steigerungspunkte sind gewonnene Abenteuerpunkte, die zum Verbessern von Charakterwerten, wie zum Beispiel Eigenschaften, Talenten und Zaubern oder dem Erwerb von neuen Fertigkeiten, eingesetzt werden können.
Dieses Konto sinkt, wenn Du Werte steigerst. Ist dieser Wert geringer als der Wert, den Du steigern möchtest, so wird dieser rot angezeigt.

Stufe (ST)

Die Stufe ist ein Maß für die Gesamterfahrung, die der Held bislang auf seinen Abenteuern gesammelt hat. Sie ist abhängig von den erworbenen Abenteuerpunkten und sinkt natürlich nie, da auch die Abenteuerpunkte nie weniger, sondern nur mehr werden.
Tipp: Die Stufe begrenzt Höchstwerte von Talenten und Zaubern:
- Höhe von Zaubern und Waffentalenten auf Grundwert + Stufe + 3
- Höhe von Talenten auf Grundwert + 2*Stufe + 3

Berechnung:

1. Stufe = 0 AP	9. Stufe = 6.000 AP
2. Stufe = 500 AP	10. Stufe = 7.000 AP
3. Stufe = 1.000 AP	11. Stufe = 8.500 AP
4. Stufe = 1.500 AP	12. Stufe = 10.000 AP
5. Stufe = 2.000 AP	13. Stufe = 11.500 AP
6. Stufe = 3.000 AP	14. Stufe = 13.000 AP
7. Stufe = 4.000 AP	15. Stufe = 14.500 AP
8. Stufe = 5.000 AP	16. Stufe = 16.000 AP

Ausweichen (AW)

Anstatt einen Schlag mit der Waffe oder dem Schild zu parieren, kann ein Held auch versuchen, geschickt auszuweichen, vor allem dann, wenn keine geeignete Verteidigungswaffe zur Hand ist. Ist der Ausweichen-Wert höher als die Parade (PA), so wird automatisch anstatt der Parade eine Probe auf Ausweichen gewürfelt.
Tipp: Manchen Gegnern kannst Du nur ausweichen!

Berechnung: (Intuition + Gewandtheit + Körperkraft) / 5 - Behinderung + Sonderfertigkeiten Ausweichen I-III

Attacke (AT)

Die Attacke ist der abstrakte Angriffswert mit einer Nahkampfwaffe - oder den Fäusten. Jeder Held hat standardmäßig nur eine Attacke und eine Parade pro Kampfrunde. Die Attacke wird mit einer Parade des Gegners gekontert und beide würfeln eine Probe. Gelingt die des Angreifers, so muss der Gegner parieren. Gelingt ihm dies ebenso, wurde der Schlag abgewehrt, die Attacke hat keinen Schaden verursacht.
Der tatsächliche Attackewert setzt sich aus der Attacke (AT) und dem Attackeanteil des Talentes der momentan ausgerüsteten Waffe zusammen. Daher solltest Du immer darauf achten, Deinem Helden eine Waffe zu geben, in der er einen hohen Talentwert besitzt. Nahkampfwaffen und Fernkampfwaffen unterscheiden sich dabei leicht - siehe ‚Fernkampf' weiter unten und ‚Waffentalente' auf Seite 51. Es gibt womöglich Sonderfertigkeiten, die mehr als eine Attacke in einer einzigen Kampfrunde erlauben.

Berechnung: (Mut + Gewandtheit + Körperkraft) / 5 - Effektive Behinderung + Waffen-Talentwert +/- Waffen-Modifikator.

Parade (PA)

Man besitzt ebenfalls nur eine Parade in einer Kampfrunde. Es macht keinen Unterschied, wie gut die Attacke des Gegners gelang, mit einer gelungenen Parade wehrt man sie auf jeden Fall ab. Beachte, dass Du auch bei mehreren Gegnern nur eine Parade pro Runde hast. So werden Dich die gelungenen Attacken mehrerer Gegner auf

jeden Fall treffen - ein Kampf gegen mehr als einen Gegner ist also stets eine gefährliche Angelegenheit.

Ein Sonderfall ist der Schild. Gibst Du Deinem Helden einen Schild in seine zweite Hand, so besitzt er zwei Paraden. Diese Fähigkeit muss jedoch gezielt gelernt werden (Siehe Schildkampf I-III). Die zweite Parade wird dabei modifiziert.

Berechnung: (Intuition + Gewandtheit + Körperkraft) / 5 - Behinderung + Waffen-Talentwert +/- Waffen-Modifikator.

Fernkampf (FK)

Mit Wurfwaffen, Bögen und Armbrüsten ändert sich die Berechnung des Kampfes etwas: Hier wird der Basiswert ‚Fernkampf' heran gezogen. Sein Talentwert für die Fernkampfwaffenkategorie in Händen des Helden wird vollständig hinzu addiert. Drakensang berechnet so den Erfolg eines Treffers. Der Unterschied zum Nahkampf ist hier ebenfalls ein ganz grundlegender: Es gibt keinen Paradewert! Steht der Fernkämpfer daher inmitten angreifender Gegner, kann er mit FK gegen ihre Treffer nichts ausrichten, zusätzlich erhält ein Fernkämpfer, der angegriffen wird, Abzüge auf seine Proben. Schaue in die Konsole, um zu sehen in welcher Höhe... Auch hier gilt: Der tatsächliche Angriffswert berechnet sich aus dem Basiswert Fernkampf (FK) und der Kategorie der momentan getragenen Waffe.

Berechnung: (Intuition + Fingerfertigkeit + Körperkraft) / 5 - Behinderung + Waffen-Talentwert.

Trefferpunkte (TP)

Die Trefferpunkte geben die Höhe des Schadens an, die eine erfolgreiche und nicht parierte Attacke mit der aktuell getragenen Waffe anrichtet. Dieser Schaden wird um den gegnerischen Rüstungsschutz verringert und anschließend von der Lebensenergie des Gegners abgezogen. Der ‚Körperkraftzuschlag' ist bei jeder Waffe anders und erhöht die Trefferpunkte zusätzlich. Ein Wert von 12/4 erhöht ab KK 12 alle 4 Punkte die Trefferpunkte um 1 - siehe ‚Körperkraftzuschlag' weiter unten.

Berechnung: Schaden der Waffe + evtl. Körperkraftzuschlag

Inventar

Das Inventar besteht pro Held aus zwei Säcken, in die man allerhand hinein packen kann. Dort landen alle aufgesammelten Gegenstände, die man normalerweise in der Welt findet, egal ob man Truhen leert, etwas kauft oder auf dem Boden findet (oder in einer Tasche eines unaufmerksamen, reichen Städters). Manche dieser Gegenstände kann man stapeln, zum Beispiel Munition oder Wurfmesser, Kräuter oder Fallen. Sie müssen jedoch von gleicher Art sein.

Zwei Wirselkräuter kann man stapeln, ein Wirselkraut und ein Gulmond hingegen nicht. Da jeder Gegenstand auch etwas wiegt, ja, auch Rüstungen und Waffen, sei vorsichtig, was Du mit Dir herum trägst. Wird Dein Gepäck zu schwer, musst Du Einbußen in Kauf nehmen, wie zum Beispiel Abzüge auf Angriffe und Gewandtheit. Wie viel Du tragen kannst hängt, von Deiner Körperkraft ab. Rüstungen und Waffen wiegen weniger, wenn Du sie angelegt hast, da am Körper verteilt, besser schwere Lasten getragen werden können.
Tipp: Ist Dein Held zu schwer beladen, schiebe Deinen anderen Gruppenmitgliedern schwere Gegenstände zu. Manche organisatorisch begabten Magier bestimmen gar schwächere Gruppenmitglieder dazu, Zutaten und Kräuter zu schleppen, stärkere hingegen, den Waffenvorrat der Gruppe zu tragen. Jede der beiden Inventartaschen fasst auch nur vierundzwanzig verschiedene Gegenstände. Alles was Du unnütz mit Dir herum schleppst, solltest Du vielleicht besser verkaufen.

Im Questsack landen alle durch Questen erhaltene Gegenstände, die Du nicht verkaufen und auch nicht wegwerfen kannst. Dafür nehmen diese Gegenstände keinerlei Gewicht oder Platz in Anspruch. Der Questsack ist durch Koboldmagie volumenlos. Mache Dir über diese Gegenstände also keine Sorgen ...

Die Anziehpuppe

In der Mitte des Inventars findest Du den stilisierten Körper des Helden. Hierhin ziehst Du Waffen, Rüstungs- und Kleidungsteile sowie Schmuck. Die Stelle, an die Du einen Gegenstand legen kannst, wird hervorgehoben. Du kannst jedoch auch einfach einmal auf den Gegenstand im Inventar klicken, der Held zieht ihn dann selbstständig an. Die Zahlen in den kleinen Schilden geben den aktuellen Rüstungsschutz für die unterschiedlichen Körperpartien an. Verschiedene Rüstungsteile geben für Körperteile bestimmten Rüstungsschutz. Wenn Du also die Ausrüstung eines Helden änderst, kannst Du hier sofort die Auswirkungen sehen.

Talente

Die Talente gliedern sich in verschiedene Kategorien, die unterschiedlich teuer zu steigern sind. Körperliche Talente benötigen mehr Steigerungspunkte als gesellschaftliche, das symbolisiert die Angabe ‚Steigerungskategorie A-E'. Welcher Kategorie welches Talent zugeordnet ist, kann wie eine Beschreibung und die Angaben ‚Basistalent', ‚Effektive Behinderung' über einen Rechtsklick abgerufen werden.

Basistalente besitzt jeder Held; jeder kann auf diese Talente Proben ablegen. Du erkennst sie auf einen Blick daran, dass sie auf jeden Fall einen Wert besitzen - und sei er auch Null. Dem gegenüber stehen Spezialtalente, die nur bei Kenntnis eine Probe erlauben. Beispiele dafür sind Feilschen, Schlösser knacken oder Magiekunde. Jedem Talent sind für seine Probe drei Eigenschaftswerte zugeordnet, die einer Probe unterzogen werden - diese kannst Du erfahren, indem Du über dem Talent mit dem Mauszeiger ‚schwebst'. Sie werden dann dunkel unter den Eigenschaften angezeigt. Zuschläge und Erleichterungen, die situationsabhängig der Probe auferlegt werden, werden mit dem Talentwert verrechnet und bei der Probe berücksichtigt. Dabei können positive und negative Aufschläge entstehen. Das alles macht Drakensang für Dich; merke Dir nur, dass hohe Abschläge schwerer wiegen als Boni. Anstatt also eine Probe auf Schlösser knacken ohne Werkzeug zu probieren, was einen Abzug von 10 auf die Probe nach sich zieht, solltest Du die Haarnadeln im Inventar Deines Diebes benutzen, um diesen Abzug zu vermeiden.
Talente werden in vielen Spielsituationen eingesetzt: In Dialogen kannst Du zusätzliche Informationen erhalten, in der Wildnis entdeckst Du Tiere und Pflanzen. ‚Taschendiebstahl' hilft bei einem leeren Geldbeutel und ‚Selbstbeherrschung' bei einer körperlichen Auseinandersetzung. Auch hier gilt: Über einen Rechtsklick erhältst Du weitere Informationen über ein Talent. Beschreibungen der Talente findest Du ab Seite 46.

Kampftalente

Kampftalente sind sicher die meist genutzten des gesamten Spiels. Sie stellen die Kampfkünste eines Helden dar und teilen sich in Nah- und Fernkampftalente auf. Auch hier gibt es, wie bei allen Talenten, verschieden teure Kategorien für das Steigern der Talente - selbst innerhalb der Bereiche: Armbrüste zu steigern ist wesentlich preiswerter (C), als sich in Bögen zu verbessern (E).
Nahkampftalentwerte werden auf den Attacke- und den Paradegrundwert aufgeteilt und bilden dann die Kampfwerte für jede Auseinandersetzung im Spiel. Beim Steigern kannst Du die Gewichtung zwischen Attacke und Parade verändern, um einen etwas offensiveren oder defensiveren Helden zu erhalten. Bedenke aber, dass Du Dich darin um nur fünf Punkte unterscheiden darfst.

Bei Fernkampftalenten wiederum ist es einfacher: Der gesamte Wert wird auf den Basiswert addiert. Hier nimmt man aber natürlich den Fernkampfbasiswert (FK) und nicht den Attackegrundwert (AT). Dafür gibt es hier allerdings keine Parade. Die Angriffe unterliegen nun auch anderen Gesetzen wie Entfernung, Größe des Ziels und dessen Bewegung. All das zu berechnen liegt aber wiederum bei Drakensang, es sei hier nur noch einmal erwähnt.
Welches Talent beim Kampf Anwendung findet, kommt auf die Waffe an, die der Held in der Hand hält: Ein Schwert wird mit dem Talent ‚Schwerter' geführt, ein Messer jedoch mit dem Talent ‚Dolche'. Achte also darauf, wie gut Dein Held mit

der Waffe ist, die Du ihm in die Hand legst. Wähle lieber eine Waffe, die zwar weniger Schaden zu machen scheint, mit der er aber öfter trifft - denn damit machst Du über den Kampf hinweg viel mehr Schaden. Auf diese Talente schließlich macht der Held keine Talent-, sondern eine Angriffsprobe. Attacke und Parade würfelt er in einer Kampfrunde aus. Beschreibungen der Kampftalente findest Du ab Seite 51.

Sonderfertigkeiten

Sonderfertigkeiten sind spezielle Manöver, um im Kampf besondere Attacken und Paraden zu führen, oder um dauerhaft Vorteile zu erhalten. Unterteilt sind sie in Nahkampf, Fernkampf und passive Fertigkeiten. Sonderfertigkeiten in Nah- und Fernkampf sind besondere und im Kampf auszulösende Manöver, die Dir taktische Vorteile verschaffen. Dabei reicht die Palette von Befreiungsschlägen bei umzingelten Helden, über besonders harte Angriffe, bei denen die Gegner schwerer verwundet oder niedergeworfen werden, bis zu der Umgehung der Rüstung besonders dick gepanzerter Gegner. Im Fernkampf seien hier schnelleres Laden und genauere Schüsse unter Umgehung der Rüstung zu nennen.

Diese aktiven Fähigkeiten erfordern jedoch allesamt AuP, die im Kampf nicht allzu schnell regenerieren. Überlege Dir also gut, wann Du welche einsetzt, denn viele Kämpfe sind mehr, als nur sture Attacken, bis der Gegner fällt.

Passive Fähigkeiten geben Dir, sobald Du sie durch Steigerungspunkte gekauft hast, immerwährende Effekte. Mehr Ausdauer, einen größeren Ausweichen-Wert oder die Möglichkeit, Schilde zu benutzen, schaltest Du mit dem Kauf dieser Fähigkeiten frei.

Allen ist gemein, dass Du sie bei Lehrmeistern im Spiel kaufen und bestimmte Voraussetzungen für sie erfüllen musst. Manchmal bauen sie aufeinander auf und gelten auch nicht alle für jede Waffe. Klicke rechts auf eine Sonderfertigkeit, um weitere Informationen abzurufen. Die aktiven Fähigkeiten musst Du im Kampf selbst auslösen. Dazu legst Du sie in die Quickslotleiste an den unteren Bildschirmrand und klickst im Kampf darauf. Der momentan angewählte Held löst sie dann als nächste Aktion aus und verbraucht Ausdauerpunkte.

Schon mancher Kampf wurde durch einen überlegten Einsatz dieser Fertigkeiten zum Guten gewendet. Ihre Kosten, Anforderungen und Voraussetzungen sind diese Sonderfertigkeiten allemal mehr als wert. Beschreibungen der Sonderfertigkeiten findest Du auf dem Poster.

Zauber

Alle erlernten Sprüche des Helden findest Du hier. Es gibt einige mehr, als die, die dort verzeichnet werden; das Spiel zeigt Dir nur die erlernten an. Viele ver-

schiedene Effekte können mit Zaubern hervorgerufen werden. Von einer leuchtenden Kugel, über die Beschwörung eines Kampfgehilfen aus Feuer oder fahlen leblosen Knochen, bis hin zur Schärfung der Sinne, dem elfischen Stärkungsspruch des Fernkampfes, der zeitweisen Erhöhung von Eigenschaften oder dem ordinären Schadenszauber im Kampf.

Um einen Spruch zu sprechen, benötigt der Held Astralenergie (AE). So liegt es nahe, dass nur magiebegabte Wesen mit Astralenergie Sprüche sprechen können.

Nicht alle Magiebegabten sind gleich: Elfen bevorzugen Sprüche der Heilung, der Besänftigung von angriffswütigen Tieren oder dem Erhöhen der Sinne. Heilmagier verlegen sich auf Heilung und Stärkung in Kampf und Genesung. Elementaristen bevorzugen einen Begleiter aus Feuer an ihrer Seite und Angriffssprüche aus allen Elementen. Die Zauber sind technisch gesehen nichts anderes als Talente; ihre Mechanik funktioniert ähnlich: Auch sie erfordern drei Eigenschaftswerte als Grundlage, auf denen ihre Probe beruht und auch sie zeigen durch ihren Talentwert an, wie gut ein Held sie beherrscht.

Einige Zauber gelingen im Unterschied zum Spiel mit Papier und Stift immer. Ihre Effekte unterscheiden sich aber stark davon, wie gut man den Zauber beherrscht. Mal wird ein gezaubertes Licht stärker, mal ruft man eine mächtigere Kreatur herbei, die einen besser beschützen kann, als eine schwache es tun könnte. Größere Effekte und mächtigere Sprüche erfordern jedoch oft mehr Astralenergie, als schwächere der gleichen Art. Auch hier erhältst Du mehr Informationen mit der rechten Maustaste. Ziehe Dir Deine meistbenutzten Zauber in die Quickslotleiste, Du hast genügend davon. Im Kampf hast Du so in heiklen Situationen schnell Zugriff auf sie. Jeder erfolgreich gesprochene Zauber verbraucht Astralenergie, die sich innerhalb eines Kampfes deutlich langsamer regeneriert, als außerhalb. Natürlich kannst Du Zauber jederzeit sprechen. Heilzauber oder das Beschwören eines Dschinns sind außerhalb eines Kampfes deutlich geruhsamer, als wenn Du von Feinden umringt durch Angriffe aus Deiner Konzentration gerissen wirst. Wie Du Zauber mächtiger oder schwächer sprechen kannst, erfährst Du im Kapitel über die Quickslotleiste. Beschreibungen der Zaubersprüche findest Du ab Seite 40.

Rezeptbuch

Im Rezeptbuch finden sich alle erlernten Anleitungen. Sie sind unterteilt in ‚Alchimie', ‚Schmieden' und ‚Bogenbau'. An Werktischen, die Du in der Welt verstreut findest, können durch die Anwendung des entsprechenden Spezial-Talents, der erlernten Anleitung und der benötigten Zutaten besondere Gegenstände hergestellt werden.
Anleitungen und Zutaten erwirbst Du bei Händlern oder findest sie während Deiner Reisen. Sie müssen zuvor über einen Rechtsklick erlernt werden und tragen

sich dabei von selbst ins Rezeptbuch ein. Wenn Du Anleitungen und Zutaten beisammen hast, suche einen passenden Werktisch auf, an dem Du den Gegenstand herstellen kannst. Beachte, dass Rezepte einige Anforderungen stellen: Mindesttalentwerte, bestimmte Zutaten, eine ruhige Hand und Zeit.

Charakterentwicklung

Im Verlauf ihres ereignisreichen Lebens werden Deine Helden für das Abschließen von Aufträgen oder die Überwindung von Gegnern Abenteuerpunkte erhalten.

Abenteuerpunkte können jederzeit zur Verbesserung von Spielwerten eingesetzt werden. Wechsle hierzu auf dem Charakterbogen in den Steigerungsmodus, indem Du rechts auf das rote Siegel klickst. Wie viele Punkte noch zu vergeben sind, sagen Dir die Steigerungspunkte. Die Kosten für eine Steigerung werden neben den Spielwerten wie Talenten, Lebensenergie, Eigenschaften und Zaubern in grün oder rot angezeigt, je nachdem ob Deine Punkte noch für eine Steigerung ausreichen oder nicht. Achte darauf, dass Du auch Steigerungspunkte benötigst, wenn Du Sonderfertigkeiten kaufen möchtest. Um neue Zauber, Talente, Kampftalente oder Sonderfertigkeiten zu erlernen, musst Du einen Lehrmeister aufsuchen und auch bei diesem zahlst Du nicht nur Dukaten sondern auch Steigerungspunkte. Talente und Zauber sind recht günstig, aber Sonderfertigkeiten mit mehreren hundert Punkten richtig teuer ...

Beachte ebenfalls, dass die Stufe des Helden die Höhe der Talent- und Zauberwerte begrenzt, die Du steigern kannst:

- Zauber und Waffentalente: Grundwert + Stufe + 3
- Talente: Grundwert + 2*Stufe + 3

Beispiel: Rhulana ist Stufe 1 und hat einen Grundwert in Menschenkenntnis von -2. Sie könnte ihn in dieser Stufe also höchstens auf einen Wert von +3 heben, denn Grundwert(-2) + 2*Stufe(2) + 3 = +3

Die Stufe Deiner Helden erhöht sich jedoch, wenn sie durch Kämpfe und Quests Abenteuerpunkte erhalten. Also kann Rhulana in Stufe 2 Menschenkenntnis schon auf +5 heben. Aber vermutlich ist Rhulana besser im Kämpfen als im Reden ... Eine Liste mit den pro Stufe benötigten Abenteuerpunkten findest Du unter Stufe auf auf Seite 16.

Die Party

Party Management

Deine Abenteuer musst Du nicht alleine bestreiten. Im Laufe der Zeit lernst Du Freunde kennen, die Dich auf Deinen Wegen begleiten. Über Gespräche nimmst Du sie in Deine Gruppe auf und kannst so bis zu vier Helden führen.

Du kannst sie vollständig steuern, sie ausrüsten und steigern, genau wie Deinen selbst ausgewählten Helden.

Es kann sein, dass Du mehr Mitstreiter findest, als Du aufnehmen kannst, aber es wird bestimmt einen Ort geben, wo Du sie bitten kannst zu warten. Du kannst dort hin reisen, um Deine Gruppe neu zusammen zu stellen, um Deine Strategie zu ändern oder eine Weile mit anderen Charakteren zu reisen.

Von Zeit zu Zeit begleiten Dich auch Gastcharaktere, die Dir jedoch kein Inventar öffnen und die Du nicht selbst steuern kannst, noch nicht einmal im Kampf. Wie von Dir beschworene Wesen agieren sie eigenständig. Du kannst einen Gastcharakter und ein beschworenes Wesen in der Gruppe halten.

Die Heldengruppe

Einige Deiner potentiellen Mitstreiter stellen wir Dir hier vor:

Rhulana die Amazone
ist eine gute Nahkämpferin, die mit Wucht zuschlagen kann, aber auch mit dem Bogen umzugehen versteht. Sie kennt sich im Wildnisleben aus und ist mit der Pflanzen- und Tierkunde vertraut. Gesellschaftliche Talente liegen ihr eher nicht.

„Ich schreite auf Rondras Pfaden, mehr braucht Euch nicht zu kümmern!“

Forgrimm, Sohn des Ferolax
ist ein hervorragender Hiebwaffen-Kämpfer, der Einiges austeilen und einstecken kann. Fernkampfwaffen sind ihm ein Graus und er verlässt sich gerne auf seine alte Axt, mit deren Hilfe er seinen Gegner mit Wuchtschlägen eindeckt oder kurzerhand niederwirft.

„Lasst das mal Forgrimm machen ... !“

Kladdis Schladdromir
hat es als Scharlatanin faustdick hinter den Ohren. Sie beherrscht eine Reihe magischer Tricks und kann auch in gesellschaftlichen und zwielichtigen Talenten glänzen. Kladdis verabscheut rohe Gewalt, kann sich aber auch mit ihrem Florett zur Wehr setzen.

„Hmm ... diese Dielen sehen ziemlich knarzig aus. Sehr unvorteilhaft ...“

Dranor der Schöne
hat flinke Finger und kennt sich mit Schlössern und Fallen gut aus. Auch wenn er mit dem Degen umzugehen versteht, versucht er eine Situation eher durch Betören oder Überreden zu lösen, als mit Gewalt.

„Gestatten mich vorstellen zu dürfen: Dranor von Belhanka, Edler von feinstem Geblüt.“

Spielsteuerung

Spielbildschirm

Auf dem Spielbildschirm werden zahlreiche Elemente angezeigt, über die Du da

Spiel steuern kannst. Im Einzelnen:

① Weltkarte

② Umgebungskarte auf/zu

③ Umgebungskarte

④ Charakterportrait

⑤ Einstellung Aktiv (Schwert)/ Passiv (Schild)

⑥ Gesamte Party auswählen

⑦ Bewegungsmodi (Schleichen, Gehen und Laufen)

⑧ Quickslotleiste

⑨ Umgebungskarte / Konsole / Questbuch / Charakterbogen

Du kannst Drakensang komplett mit der Maus steuern. Es gibt aber auch für zahlreiche Kommandos Tastenbefehle, die Du benutzen kannst.

Cursor

Der Mauscursor ändert seine Form, je nachdem worauf er zeigt. Normalerweise hat der Cursor die Form eines Pfeiles. Wenn Du jetzt klickst, wird sich Deine Party zu der Position des Cursors begeben. Es gibt natürlich auch Punkte, die nicht erreichbar sind. In solchen Fällen zeigt ein kleines rotes X am Cursor an, dass die gewählte Stelle nicht erreichbar ist.

Sprechen

Mit vielen Bewohnern Aventuriens kannst Du Gespräche führen. Hat der Cursor die ‚Gespräch'-Form, genügt ein Klick, um Dich mit der jeweiligen Person zu unterhalten.

Untersuchen

Viele Dinge in Aventurien sind einen genaueren Blick wert. Wenn der Cursor die Form eines Zahnrads annimmt, kannst Du per Mausklick das Objekt, auf das der Cursor zeigt, untersuchen oder manipulieren.

Angreifen

Wenn der Cursor über einem feindlich gesonnenen Wesen liegt, erscheint der ‚Angreifen'-Cursor. Ein Klick beginnt den Kampf.

Ausgang

Diese Form nimmt der Cursor an, wenn Du auf einen Ausgang zeigst, der Dir erlaubt, Deinen aktuellen Aufenthaltsort zu verlassen. Dies können Tavernentüren, Höhleneingänge, Kellereingänge oder Wege auf die Weltkarte sein.

Kontextmenüs

Du kannst mit einem Rechtklick auf Personen, Monster oder Gegenstände das Kontextmenü aufrufen. In der Regel kannst Du auf diese Weise weiterführende Informationen zu Gegenständen und Monstern bekommen. Über dieses Menü kannst Du auch spezielle Anweisungen geben, die Du durch Talente erlernt hast, zum Beispiel das Entschärfen von Fallen, das Bestehlen von Städtern oder das Häuten von Tieren.

Umgebungskarte

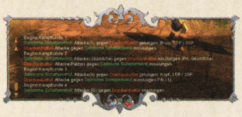
Die Umgebungskarte zeigt Dir die Gegend, in der sich Deine Helden gerade aufhalten. Sie wird dabei erst nach und nach aufgedeckt, je weiter Deine Gruppe vordringt und bietet eine gute Orientierungshilfe.

Eine kleine Version der Umgebungskarte findet sich

am oberen linken Bildschirmrand. Diese kannst Du über das Auge-Symbol aus- und einblenden. Abhängig von der Höhe einiger Talentwerte, erscheinen auf der Karte zusätzliche Hinweise: ‚Gassenwissen' stellt Auftraggeber und Händler dar, ‚Wildnisleben' zeigt verborgene Pflanzen und Tiere, und ‚Zwergennase' spürt verborgene Türen und Hohlräume auf. Entsprechende Symbole markieren die Funde auf der Karte.

Weltkarte

Die Weltkarte zeigt das Fürstentum Kosch. Auf Deinen Reisen erreichst Du verschiedene Wegpunkte, die Du nach Deinem ersten Besuch als Symbole auf der Karte wiederfindest. Den Kartenausschnitt kannst Du mit gedrückter Maustaste verschieben oder über die Skala vergrößern und verkleinern. Wenn Du einen Ort verlässt oder an bestimmte Wegpunkte kommst, kannst Du über die Weltkarte von einem Gebiet zum anderen reisen. Klicke hierzu Dein Ziel an und Deine Gruppe macht sich auf den Weg. Rechne jedoch damit, dass auf der Reise verschiedene Ereignisse auftreten können!



Konsole

Mit einem Klick auf das Fragezeichen rufst Du die Konsole auf, in der spezielle Regelhintergründe wie Proben verzeichnet werden sowie der Verlauf von Kämpfen. Doch auch Gespräche und Bildschirmmeldungen findest Du hier wieder. Die Grundregel lautet: Möchtest Du Gespräche zurückverfolgen oder hast Du etwas übersehen, lies es in der Konsole nach! Ist Dir der Verlauf der Kämpfe unklar oder wunderst Du Dich, wann und warum Dranor vergiftet wurde, findest Du es ebenfalls hier. Der Zuschlag einer Probe wird Dir nur hier offen präsentiert, Du kannst also erforschen wie DSA funktioniert oder welcher Abzug verhindert, dass Du die Truhe öffnen kannst.

Questbuch

Je mehr Leute Dich um Gefallen bitten oder je mehr Aufträge Du erhältst, desto schwieriger wird es, bei all diesen Aufgaben den Überblick zu behalten. Das Questbuch hilft Dir, auch nach mehreren Tagen Spielpause, Dir wieder in Erinnerung zu rufen, was Du tun musst. Schließlich findest Du hier auch manchmal wertvolle Hinweise, um eine Queste zu lösen. Kommst Du also einmal nicht weiter, dann schaue hier nach.

Neue Questen erweitern die Einträge, die in große Aufgaben und Unterpunkte gegliedert sind.

Neue Einträge leuchten golden auf. Wählst Du einen Eintrag aus, so färbt sich dieser grün und auf der Umgebungskarte erscheint oftmals (nicht immer) ein grünes Fragezeichen. Dieses markiert den Zielpunkt des aktuellen Teiles der Queste.

Neue Einträge lassen das Buchsymbol aufleuchten und ein kleines Hinweisfenster auf dem Bildschirm hilft Dir, neue Questen zu erkennen - oft bekommst Du diese in Gesprächen.

Charakterportraits

Jedes Mitglied erhält ein Charakterportrait am rechten Bildschirmrand. Mit einem Linksklick darauf kannst Du sie auswählen und individuell in der Spielwelt steuern. Nach einiger Zeit werden aber die anderen Mitglieder folgen, da Aventurien ein sehr gefährliches Land sein kann ...

Die STRG-Taste

Hältst Du die Strg-Taste gedrückt, kannst Du die Charaktere einzeln an- oder auch wieder abwählen. Dann bewegst Du zum Beispiel nur diese Charaktere zu einem bestimmten Punkt. Genau so kannst Du aber mit gedrückter linker Maustaste unmittelbar im Spiel ein Rechteck aufziehen. Alle in diesem Rechteck stehenden Gruppenmitglieder werden ausgewählt. Im Kampf ist das sehr nützlich - betrittst Du aber einen Eingang oder läufst zu weit, folgen alle anderen Gruppenmitglieder wieder. Wie gesagt: Gefährliches Land ...
Mit einem Rechtsklick öffnest Du das Kontextmenü mit speziellen Befehlen und ein Doppelklick wählt die gesamte Gruppe aus.

Lebensbalken

Die farbigen Balken unter den Charakterportraits zeigen die Lebensenergie (rot), Ausdauer (grün), sowie, falls vorhanden, die Astralenergie (blau) an.
Diese Werte regenerieren sich mit vergehender Zeit, jedoch unterschiedlich schnell. Im Kampf regenerieren diese Werte langsamer, sei also auf der Hut!

Statusveränderungen

Die Charakterportraits zeigen auch an, wenn der Charakter einer Statusveränderung unterliegt. Eine Verwundung wird hier ebenso angezeigt, wie die Wirkung eines unterstützenden Zauberspruches. Dabei wird jeder Status, ob gut oder schlecht, durch ein kleines Piktogramm symbolisiert. Siehst Du daran einen kleinen roten Balken, so zeigt dieser Dir an, wie lange der Effekt noch anhält. Das kann ein Gift sein, oder auch die Erhöhung einer Eigenschaft. Zudem wird hier genau angezeigt, wie lange Dein beschworenes Wesen noch bei Dir bleibt.

Kampfverhalten
Jedes Charakterportrait hat unten links ein kleines Symbol. Durch Klicken auf dieses Symbol kannst Du das Verhalten Deiner Charaktere im Kampf zwischen passiv (Schildsymbol) und aktiv (Schwertsymbol) umstellen. Ein passiver Charakter verteidigt sich, wenn er angegriffen wird, greift aber nicht von selbst an. Er wird jedoch auch selten angegriffen, da er die Feinde nicht auf sich aufmerksam macht. Ideal also für Zauberer oder Fernkämpfer. Ein Charakter mit der aktiven Einstellung greift Feinde in Reichweite hingegen selbstständig an und zieht so ihre Aufmerksamkeit auf sich.

Interaktion mit der Gruppe
Du kannst über die Portraits auch Deine Freunde ansprechen. Wenn Du zum Beispiel einen Heilzauber auf einen Deiner Charaktere wirken willst, kannst Du nach Auswahl des Zaubers entweder auf den Charakter in der Spielwelt klicken oder auf das Charakterportrait. Das Kontextmenü erhältst Du ebenfalls auf diese Weise; auch indem Du auf eines Deiner Gruppenmitglieder in der Spielwelt mit rechter Maustaste klickst. Über dieses Menü kannst Du auch mit ihnen reden und einige interessante Dinge erfahren. Vielleicht tauen die Begleiter nach und nach immer mehr auf und erzählen Dir von ihrer Vergangenheit und warum sie unterwegs sind? Vielleicht bitten sie Dich auch darum, ihnen auf ihrem Wege zu helfen ...

Charakterbogen öffnen
Alle Deine Gruppenmitglieder kannst Du über ihre Charakterbögen einzeln ausrüsten. Wenn Du das Inventar eines Gruppenmitglieds geöffnet hast, gibst Du Gegenstände an andere Charaktere, indem Du sie auf das entsprechende Portrait ziehst.

Quickslotleiste
Die Quickslotleiste ist ein sehr wichtiges und nützliches Werkzeug. Jeder Charakter hat seine eigene, in der Du Zaubersprüche, Sonderfertigkeiten und bestimmte Gegenstände ablegen kannst. Ziehe dazu im Charakterbildschirm einfach das Icon eines Zauberspruchs, Gegenstandes oder einer Sonderfertigkeit auf einen Platz in der Quickslotleiste.

Durch Klick mit der mittleren Maustaste auf einen Quickslot kannst Du die Belegung wieder löschen. Wenn Du ein Icon auf einen bereits belegten Platz ziehst, wird das alte Icon durch das neue ersetzt. Liegt ein Icon in der Quickslotleiste, reicht ein Klick darauf um einen Zauber zu sprechen, eine Sonderfertigkeit einzu-

setzen oder Deine Waffe zu wechseln. Alternativ kannst Du auch über die Tasten 1-0 die Quickslots anwählen.

Einige Zaubersprüche können durch Modifikatoren in ihrer Stärke variiert werden. Eine Zahl unter dem Zauberspruch zeigt das an. Mit den + und - Zeichen kannst Du den Modifikator verändern. Ist der Modifikator hoch eingestellt, kostet der Spruch mehr AE, hat aber auch mächtigere Auswirkungen.
Mit den beiden Pfeilen an der rechten Seite kannst Du zwischen insgesamt fünf Leisten (gekennzeichnet durch die römischen Zahlen vor der Leiste) wählen, so dass Dir insgesamt fünfzig Slots zur Verfügung stehen - und das pro Charakter!

Bewegungsmodi

Über diese Icons kannst Du einstellen, wie sich der ausgewählte Charakter bzw. die Party bewegt. In der Regel ist gehen oder laufen die beste Wahl. Es gibt aber auch Situationen, in denen Schleichen angeraten ist, um keine ungewollte Aufmerksamkeit zu erregen.

Spielmenü

Mit der ‚Esc'-Taste kannst Du jederzeit das Spielmenü aufrufen. In diesem Menü kannst Du Dein Spiel speichern, die Einstellungen verändern, zurück ins Hauptmenü springen oder das Spiel ganz beenden. Wenn Du Dein aktuelles Spiel fortsetzen möchtest, klicke auf ‚Weiter'.

Gespräche

In Gesprächen mit Leuten kannst Du viele Informationen sammeln. Sie erzählen Dir nicht nur von ihren Leiden und von der Umgebung, sie geben auch wertvolle Hinweise über andere Leute, helfen Dir bei Questen oder haben selbst die ein oder andere Aufgabe für Dich. Suche Dir eine Antwort aus; manchmal musst Du sogar im Gesprächsfenster mit der Maustaste nach oben und unten scrollen, sollte Dein Gegenüber allzu redselig sein. Hier kommst Du auch mit Händlern oder Lehrmeistern ins Geschäft.

Gesprächstalente

Es gibt einige Talente wie Betören, oder Überreden/Überzeugen, die Dir in Gesprächen zusätzliche Optionen eröffnen, wenn Dein Talentwert hoch genug ist. Abenteurer mit einer flinken Zunge können durch den Einsatz von Gesprächstalenten durchaus ihr Ziel erreichen, ohne zum Schwert zu greifen. Kommt solch ein Talent zum Einsatz, so wird das Gruppenmitglied mit dem höchsten Wert zur Probe heran gezogen. Ist ihm etwas aufgefallen, so zeigt das Talent in eckigen Klammern eine neue Antwort oder ein Gesprächsthema an.

Sammeln

Abseits von Wegen wachsen wertvolle Pflanzen und Kräuter, die Dir auf Deinen Reisen nützlich sein werden. Ein hoher Wert im Talent „Wildnisleben“ markiert auf der Umgebungskarte oben links Fundstellen in Deiner Nähe. Um Pflanzen zu ernten, suche entweder die markierten Stellen gezielt auf oder begebe Dich auf gut Glück in die Wildnis und halte Ausschau. Sobald Du ein Kraut gefunden hast, kannst Du es über einen Rechtsklick mit dem Kontextmenü einsammeln. Ein Linksklick reicht allerdings auch. Wenn ein Zahnrad angezeigt wird, kannst Du die Pflanze ausweiden. Voraussetzung für eine erfolgreiche Ernte ist jedoch das Talent „Pflanzenkunde“, auf das eine Probe gewürfelt wird. Bei Erfolg öffnet sich ein Beutefenster, in dem Du die Pflanzenteile aufsammeln kannst. Ein Misserfolg zerstört die Pflanze.

Fallen

Es gibt misstrauische Leute, die ihren Unterschlupf oder ihre Schatztruhen mit Fallen sichern. Sei also auf der Hut! Mit einem hohen Talentwert in „Sinnenschärfe“ erkennen Deine Helden Gefahren frühzeitig. Ausschlaggebend ist der Wert deiner besten Gruppenmitglieder. Gefundene Fallen werden rot hervorgehoben und können über einen Rechtsklick entschärft werden. Dabei kommt das Spezial-Talent „Fallen entschärfen“ zur Anwendung. Doch Vorsicht: Ungeschickte Helden können bei diesem Versuch die Falle auslösen.

Waffen

Waffen sind wichtige Begleiter vieler Helden. Um erfolgreich im Kampf zu bestehen, ist es wichtig, dass Deine Helden ihre Waffen richtig einzusetzen wissen. Per Rechtsklick und Auswahl von Info, kannst Du Dir zu jeder Waffe Informationen anzeigen lassen.

Waffenart
Die grobe Einteilung der Waffe in Fernkampf-, Einhand- und Zweihandwaffe.

Talent
Welches Talent ist nötig um die Waffe zu führen.
Tipp: Dein Held sollte in dem entsprechenden Talent einen guten Wert haben, sonst trifft er bedeutend seltener. Eine Waffe, die viel Schaden macht, ist nutzlos wenn Du nicht triffst. Bleibe in diesem Falle lieber bei der Waffe, die der Charakter kennt.

Schaden

Der Schaden, den die Waffe verursacht. Er besteht aus einem variablen Wert, der gewürfelt wird (1W zum Beispiel bedeutet 1W6) und einem festen Wert, der hinzu addiert wird (zum Beispiel +2).

Körperkraftzuschlag

Viele Nahkampfwaffen kann man auf sehr brutale Art führen. Mit schierer Körperkraft erhöht sich der Schaden; genau das sagt der Körperkraftzuschlag aus. Ein Khunchomer (ein Säbel) besitzt den Körperkraftzuschlag von 12/3. Der vordere Wert (12) gibt die KK an, die nötig ist, um von dem Zuschlag zu profitieren; der Wert dahinter (3) zeigt die Schritte an, bei der der Schaden, den der Kämpfer verursacht, um 1 ansteigt. Beachte, dass das Erreichen des vorderen Wertes (in diesem Falle 12) noch keinen Bonus gibt.

Beispiel: Mit einer Körperkraft von 17 würde ein Held nicht mehr 1W+4 Schaden machen, sondern 1W+5, da er über dem ersten Schritt von 12+3=15 liegt. Steigert er Körperkraft noch ein weiteres Mal, auf 18, macht er 1W+6 Schaden, da er eine weitere Stufe erreicht hätte: 12+(2*3)=18.

Waffenboni

Um die Charakteristik einer Waffe ausdrücken zu können, gibt es diesen Wert. Er besteht aus zwei Zahlen (z.B. +1/-2), wovon die erste mit der Attacke des Charakters verrechnet wird, die zweite mit der Parade. Bedenke dies wenn Du einem Deiner Charaktere eine vermeintlich tolle Waffe in die Hand drückst.

Beispiel: Ein Drachentöterhammer in Alriks Händen hat einen Waffenbonus von 0/-5. Seine Attacke von 12 modifiziert sich dadurch also nicht, doch von seiner Parade von 13 werden 5 Punkte abgezogen, so dass er mit dem Hammer nur noch eine Parade von 8 besitzt.

Reichweite

Bei Fernkampfwaffen findest Du hier natürlich die Reichweite der Projektile, doch auch Nahkampfwaffen besitzen hier eine Angabe. Stäbe reichen zum Beispiel weiter als Schwerter. Dein Gegenüber erleidet Abzüge, wenn er eine kürzere Waffe benutzt als Du. Keine Sorge, Drakensang berücksichtigt dies alles und rechnet es für Dich aus. Der Einfachheit halber besitzen Dolche und Schwerter die gleiche Reichweite.

Kampf

Nicht jeder Konflikt lässt sich durch Wortwitz lösen. Manche Gestalten und viele Monster verstehen nur eine Sprache, und zwar die des blanken Stahls. Wenn Du auf solche raufwütigen Zeitgenossen triffst, wird automatisch in den Kampfmodus gewechselt. In den Standardeinstellungen pausiert das Spiel zu Beginn jedes Kampfes. Du kannst die Ansicht, wie auch zuvor, völlig frei drehen

und zoomen, nur pausiert jetzt die gesamte Spielwelt.
Der Kampf besteht aus Folgen von Attacken und Paraden, die jeder Kämpfer automatisch ausführt. Auf einen erfolgreichen Angriff, einen Wurf auf den AT-Wert, folgt üblicherweise eine Parade des Gegners. Gelingt der Angriff, werden Trefferpunkte der Waffe, um den Rüstungsschutz verringert, von der Lebensenergie des Gegners abgezogen. Ist der rote Lebensbalken verbraucht, so ist der Gegner besiegt. Obwohl die Helden automatisch ihre Gegner selbst angreifen, benötigen sie für viele Kämpfe Deine taktische Hilfe: Mit der Leertaste kannst Du den Kampf pausieren, um Befehle zu erteilen. Dirigiere Deine Helden und schalte zwischen offensivem und defensivem Verhalten um. Wirke zerstörerische Zauber und führe mächtige Spezialschläge aus, um das Gefecht zu Deinen Gunsten zu entscheiden.

Bereite Dich gut vor, denn während eines Kampfes kannst Du keine Rüstungen mehr wechseln. Nun aber auf in Dein erstes Gefecht. Rondra sei mit Dir!

Kampfbildschirm – Auswahl der Gegner

Um einen Gegner anzugreifen, klicke ihn an. Das Portrait des Gegners erscheint dann am oberen Rand des Bildschirms. Wenn Du Deine ganze Gruppe ausgewählt hast, werden sich alle auf den gleichen ausgewählten Gegner stürzen. In vielen Situationen kann es aber sinnvoll sein, Deine Kämpfer unterschiedliche Feinde attackieren zu lassen. Um Deinen Helden einzeln Befehle zu geben, wähle zunächst einen davon durch Klick auf das Charakterportrait aus und klicke dann auf den Gegner. Natürlich kannst Du Deinen Charakter auch in der Spielwelt anwählen, doch vor allem wenn die Pause nicht aktiviert ist, ist das oft ein schwieriges Unterfangen.

Bewusstlosigkeit

Einer Deiner Helden ist dem Tode nahe, da seine Lebensenergie auf Null gesunken ist oder er fünf Wunden erlitten hat. Er kann nicht mehr kämpfen und keine anderen Aktionen mehr ausführen. Allerdings regeneriert sich seine Lebensenergie nach dem Kampf langsam. Er besitzt jedoch noch immer kritische Wunden, die nicht heilen und die er dringend mit Wundverbänden oder dem Zauber ‚Ruhe Körper, Ruhe Geist' behandeln (lassen) sollte. Falls jedoch alle Deine Helden sterben, ziehst Du zusammen mit ihnen in das Totenreich des Herrn Boron und musst einen Spielstand laden. Darum speichere das Spiel regelmäßig!

Sonderfertigkeiten im Kampf

Sonderfertigkeiten sind wichtige und mächtige Werkzeuge, um den Kampf zu gewinnen. Große Gegner oder starke Gruppen lassen sich gar nur mit einer klugen Gruppenstrategie und den richtigen Fertigkeiten - ob aktiv oder passiv - meistern. Um eine Sonderfertigkeit im Kampf einzusetzen, ziehe die Sonderfertigkeit - am besten vor dem Kampf - auf die Quickslotleiste. Möchtest Du sie auslösen, so klicke auf die Sonderfertigkeit in der Leiste und dann auf das Ziel. Hast Du schon ein Ziel ausgewählt, wird die Sonderfertigkeit sofort in der nächsten freien Kampfrunde auf das aktive Ziel des aktiven Charakters angewendet. Mit STRG-Linksklick auf die Fertigkeit kannst Du sie auf Vorrat Deinem Charakter befehlen. Er arbeitet sie dann nacheinander ab. Natürlich funktioniert das auch mit verschiedenen Fertigkeiten und sogar Zaubern. Behalte dabei jedoch immer Deine Ausdauer im Auge. Ist sie zu niedrig, wird die Fertigkeit abgedunkelt und Du kannst sie erst wieder einsetzen, wenn sich Deine Ausdauer (jener grüne Balken unter dem Heldenportrait) wieder regeneriert hat. Normale Angriffe, die keine Ausdauer kosten, sind davon natürlich nicht betroffen und auch passive Fähigkeiten wie die Sonderfertigkeit ‚Ausweichen I' kosten keine Ausdauer. Um zum Beispiel mehrere Gegner zu verletzen, die den Helden umzingeln, ist es sinnvoll einen Befreiungsschlag gegen sie einzusetzen. Damit schlägt man wahrscheinlich einen bewusstlos und hat in der nächsten Runde weniger Gegenwehr zu befürchten - denn allgemein kann man nur eine Attacke pro Runde parieren ...

Magie im Kampf

Magie im Kampf ist mehr als ein Feuerball. Du kannst Gegner schädigen ohne ihre magische Resistenz zu berücksichtigen, Deinen Kämpfer heilen, Deine Körperkraft anheben oder ein Wesen zur Unterstützung herbei rufen. Einen Zauber im Kampf zu wirken entspricht dem Anweisen einer Sonderfertigkeit: Wähle den Spruch aus der Quickslotleiste. Hier jedoch klickst Du dann auf das Ziel (entweder einen Freund oder einen Feind). Sei vorsichtig: Du kannst zwar keine Angriffszauber gegen Deine Freunde werfen, sie können jedoch sehr wohl in den Wirkungskreis geraten.

Um Zaubersprüche anzuwenden, benötigst Du Astralenergie. Wird Deine Astralenergie knapp, kannst Du jedoch oft einen Zauber mit schwächerer Modifikation anwenden: Viele Zauber bieten dir in der Quickslotleiste die Möglichkeit, ihre Mächtigkeit mit einer kleinen Zahl zu modifizieren.

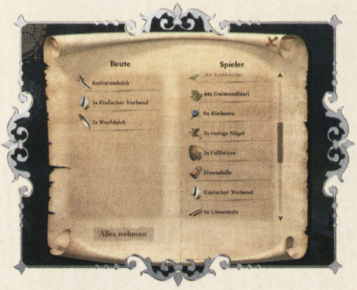
Beispiel: Der Zauber ‚hilfreiche Tatze' zum Beispiel gibt Dir die Möglichkeit ihn schwächer zu sprechen. Dabei verbraucht er jedoch auch weniger AE. Das beschworene Tier ist dann natürlich auch nicht so mächtig.

Regeneration

Während des Kampfes regenerieren sich Deine Werte - namentlich LE, AE und AuP. Die Rate, mit der dies geschieht, ist allerdings um einiges geringer, als außerhalb des Kampfes. Die Ausdauer (AuP) regeneriert sich am schnellsten, gefolgt von Astralenergie (AE) und Lebensenergie (LE).

Nach dem Kampf

Wenn der Kampf beendet ist, kannst Du die gefallenen Feinde untersuchen und möglicherweise wertvolle Gegenstände erbeuten. Klicke dazu auf einen Feind und das ‚Beute-Fenster' öffnet sich. Jetzt kannst Du auswählen, welche Beutestücke Du mitnehmen möchtest. Wenn Du gegen Tiere gekämpft hast, kannst Du mit Hilfe des Talents ‚Tierkunde' über das Kontextmenü des Kadavers getötete Tiere ausnehmen. Hierdurch erhältst Du über die normale Beute hinaus besondere Utensilien und Zutaten für handwerkliche Tätigkeiten. Das können Tiersehnen zum Bogenbau oder Zutaten für alchimistische Brauereien sein. Auch hier ‚würfelt' Drakensang für den Helden wieder eine Probe, dieses mal auf ‚Tierkunde', bei deren Erfolg sich ein Beutefenster öffnet. Bei einem Misserfolg erhältst Du dagegen keine weitere Chance, das Tier auszunehmen.



Heilen

Zwar regenerieren Deine Charaktere automatisch Lebensenergie, aber falls einige Charaktere im Kampf viel Lebensenergie eingebüßt haben, ist es sinnvoll mit Magie oder Gegenständen für Linderung zu sorgen - Du weißt nie, wie nah die nächste Gefahr ist. Auch Wunden oder negative Statuseffekte sollten nach einem Kampf kuriert werden; entweder mit einem Antidot (Vergiftungen) oder mit einem Zauber. Zusätzlich benötigst Du jedoch oft Zutaten wie Verbände, Wirselkräuter oder Gulmond (eine Pflanze).

Wunden

Ein Kampf ist niemals ohne Risiko. Wahrscheinlich werden Deine Charaktere im Kampf bald verwundet werden. Neben ‚normalem' körperlichen Schaden, der einen Abzug an Lebensenergie nach sich zieht, entstehen Wunden: Wenn einer Deiner Helden auf einen Schlag mehr Schadenspunkte erhält, als er Konstitution besitzt, erhält er eine davon. Einige Sonderfertigkeiten richten darüber hinaus zusätzliche Wunden an. Insgesamt kann ein Held vier Wunden verkraften, bevor er dem Tode nahe zu Boden geht. Wunden erkennst Du daran, dass neben dem Charakterportrait ein Piktogramm erscheint, das die Anzahl der Wunden und ein kleines Herz zeigt. Jede einzelne Wunde hat zur Folge, dass Attacke, Parade, Fernkampf, Ausweichen und Gewandtheit um zwei Punkte sinken (vier Wunden richten einen Charakter also fast zu Grunde). Wunden müssen gesondert geheilt werden; sie regenerieren sich nicht automatisch.

Tipp: Nutze Hierzu die Utensilien:

- *‚Einfacher Verband', ‚Heilsalbe' oder ‚Wirselkraut'* in Verbindung mit einer Talent-Probe auf ‚Heilkunde Wunden'. Dazu muss der Talentwert des heilenden Helden jedoch hoch genug sein!
- Zauber wie den *‚Balsam Salabunde'*
- Das Aufsuchen eines Heilers hilft natürlich auch dabei, die Wunde zu heilen und das ganz ohne Talent-Probe.

Wunden verhindern

Wenn Dein Held eine Wunde erleidet, würfelt er eine um 10 erschwerte Selbstbeherrschungsprobe. Schafft er sie, hat er die Wunde abgewendet und erleidet auch keine Abzüge.

Wunden heilen

Wunden zu heilen ist nicht ganz leicht. Einen Tempel oder Schrein aufzusuchen ist besonders zu Anfang eine sichere Methode.

Bist Du auf Dich allein gestellt, so nutze das Talent Heilkunde Wunden oder einen Zauber. Heilkunde Wunden erfordert eine Probe Deines Charakters. Zusätzlich benötigst Du auch noch eine Zutat, die das Talent Heilkunde Wunden erhöht um die Wunde zu versorgen. Händler verkaufen Verbände; Kräuter, vor allem Wirsel, helfen ebenfalls. Schafft Dein Held die Probe nicht gut genug, kann er die Wunde nicht entfernen. Der Zauber ‚Balsam Salabunde' kann ebenfalls Wunden kurieren, dazu musst Du jedoch seinen Modifikator auf mindestens die Anzahl aller Wunden des Verletzten, erhöhen sonst wird keine Wunde geheilt (Siehe Seite 32 [**Zauber-Abschnitt]). Dieser Modifikator steigt jedoch nur langsam, alle vier Stufen. Daher solltest Du Wunden so schnell wie möglich behandeln!

Tipp: In Avestreu gibt es einen Wunden heilenden Geweihten ...

Vergiftungen

Für Vergiftungen gilt das gleiche wie für Wunden: Auch sie erfordern Talent- oder Zaubereinsatz. Doch Gifte sind schwieriger einzuschätzen, als Wunden, so kannst Du nie ganz sicher sein, ob dein Zauber das Gift heilt. Heilkunde Gift gilt in Verbindung mit Gulmond oder Gulmondtee als Standard, um Gifte los zu werden. Es soll jedoch alchimistische Tränke geben, die dir eine Weile Immunität gegen Gifte geben - oder sogar ein Antidot, das jegliches Gift entfernt.

Tipp: Vielleicht findest Du ja ein Rezept dafür ...

Der Zauber Klarum Purum entfernt Gifte sicherer und ohne den Einsatz von Zutaten. Dafür muss Dein Held diesen Zauber jedoch recht gut beherrschen.

Tipp: Du siehst bei dem Zauber Klarum Purum nicht von vorn herein ob er das Gift entfernen kann, da er keinen Modifikator besitzt. Als Faustregel gilt: Ein hoher Talentwert, gutes Würfeln und Hesindes Wohlwollen ersetzen sicheres Wissen ...

Alchimie, Bogenbau und Schmieden

An Werktischen können verschiedene Gegenstände hergestellt werden.

- Es gibt Alchimie-Labore, um wertvolle Tränke und Tinkturen zu brauen,
- Werkbänke für den Bogenbau und
- Ambosse, um darauf zu schmieden.

Solche Werktische finden sich immer wieder auf Deinen Reisen; halt Ausschau nach ihnen. Um einen Gegenstand oder eine Tinktur herzustellen, sind Kenntnisse der Spezial-Talente Alchimie, Bogenbau oder Schmieden, eine im Rezeptbuch eingetragene Anleitung und die darin genannten Zutaten erforderlich.

Klicke auf einen Werktisch, damit sich das Fenster öffnet. Hast Du ein Talent nicht erlernt, so lässt sich auch der Werktisch nicht benutzen. Nimm den Helden aus Deiner Gruppe, der die Talente am besten beherrscht; hier wird nicht automatisch der beste der Gruppe herangezogen. Auf der linken Seite des Werktisch-Fensters siehst Du eine Übersicht Deiner erlernten Anleitungen. Rechts, unter dem Talentwert Deines Helden, findest Du noch einmal eine Zusammenfassung des Rezeptes, den benötigten Talentwert zur Herstellung und die Menge, die Du herstellst; bei Pfeilen erstellst Du zum Beispiel 20 Stück auf einmal, mit den angegebenen Zutaten erstellst Du die Menge, die im Rezept angegeben ist. Für ein Rezept Jagdpfeile benötigst Du zum Beispiel nur ein Mal Ulmenholz, nicht zwanzig Mal. Hast Du alle Zutaten der Anleitung im Inventar, ist jede davon grün unterlegt. Die Fehlenden werden rot hervorgehoben. Nur wenn die Zutaten alle vorhanden sind und der Talentwert für die Anleitung ausreicht (in unserem Beispiel für die Jagdpfeile, die Du an einer Werkbank herstellen kannst, wird Bogenbau berücksichtigt), kannst Du ‚Rezept anwenden' wählen. Die Zutaten werden verbraucht und der erstellte Gegenstand ins Inventar gelegt. Alchimie und Schmieden funktionieren auf die gleiche Art.

Tipp: Bestimmte seltene Gegenstände kannst Du übrigens nur erlangen, indem Du sie selbst herstellst. Es zahlt sich aus, auf Deinen Reisen Ausschau nach Rezepten und Bestandteilen zu halten.

Zaubersprüche

Adlerauge Luchsenohr (KL/IN/FF)
Das gesamte Wahrnehmungsvermögen des Zaubernden wird so stark verbessert, dass alle Proben auf Sinnenschärfe um die Anzahl der verbliebenen Zauberfertigkeitspunkte erleichtert werden.

Aerofugo Vakuum (MU/KO/KK)
Der Magier erschafft ein Vakuum in Form einer Kugel, in dessen Wirkungsbereich sämtliche Luft entzogen wird. Alle sich im Wirkungsbereich befindenden Wesen erleiden Erstickungsschäden und laufen Gefahr, betäubt zu werden.

Armatrutz (IN/GE/KO)
Der Zaubernde erhält eine stählerne Haut, die seinen natürlichen Rüstungsschutz erhöht.

Attributo Mut (MU/KL/CH)
Der Magier ruft aus der astralen Ebene nach mystischer Unterstützung, um seinen Mut für kurze Zeit zu verstärken. Es ist einzig möglich, einen Attributo pro Person aufrechtzuerhalten. Wird ein zweiter gezaubert, erlischt der erste.

Attributo Klugheit (KL/KL/CH)
Der Magier ruft aus der astralen Ebene nach mystischer Unterstützung, um seine Klugheit für kurze Zeit zu verstärken. Es ist einzig möglich, einen Attributo pro Person aufrechtzuerhalten. Wird ein zweiter gezaubert, erlischt der erste.

Attributo Intuition (KL/CH/IN)
Der Magier ruft aus der astralen Ebene nach mystischer Unterstützung, um seine Intuition für kurze Zeit zu verstärken. Es ist einzig möglich, einen Attributo pro Person aufrechtzuerhalten. Wird ein zweiter gezaubert, erlischt der erste.

Attributo Charisma (KL/CH/CH)
Der Magier ruft aus der astralen Ebene nach mystischer Unterstützung, um sein Charisma für kurze Zeit zu verstärken. Es ist einzig möglich, einen Attributo pro Person aufrechtzuerhalten. Wird ein zweiter gezaubert, erlischt der erste.

Attributo Fingerfertigkeit (KL/CH/FF)
Der Magier ruft aus der astralen Ebene nach mystischer Unterstützung, um seine Fingerfertigkeit für kurze Zeit zu verstärken. Es ist einzig möglich, einen Attributo pro Person aufrechtzuerhalten. Wird ein zweiter gezaubert, erlischt der erste.

Attributo Gewandtheit (KL/CH/GE)
Der Magier ruft aus der astralen Ebene nach mystischer Unterstützung, um seine Gewandtheit für kurze Zeit zu verstärken. Es ist einzig möglich, einen Attributo pro Person aufrechtzuerhalten. Wird ein zweiter gezaubert, erlischt der erste.

Attributo Konstitution (KL/CH/KO)
Der Magier ruft aus der astralen Ebene nach mystischer Unterstützung, um seine Konstitution für kurze Zeit zu verstärken. Es ist einzig möglich, einen Attributo pro Person aufrechtzuerhalten. Wird ein zweiter gezaubert, erlischt der erste.

Attributo Körperkraft (KL/CH/KK)
Der Magier ruft aus der astralen Ebene nach mystischer Unterstützung, um seine Körperkraft für kurze Zeit zu verstärken. Es ist einzig möglich, einen Attributo pro Person aufrechtzuerhalten. Wird ein zweiter gezaubert, erlischt der erste.

Axxeleratus Blitzgeschwind (KL/GE/KO)
Dieser Zauber versetzt den Verzauberten in die Lage, seine Bewegungen kurzfristig enorm zu beschleunigen. Sie sind fließend und grazil, wirken jedoch für Außenstehende leicht verschwommen.

Balsam Salabunde (KL/IN/CH)
Diese mächtige Zauberei heilt, je nach Astralpunkte-Einsatz, sämtliche Wunden und Verletzungen des Verzauberten.

Blitz Dich Find (KL/IN/GE)
Der Magier verwirrt den Gegner mit einem unbändigen Blitzgewitter, sodass dessen Kampfwerte und Attribute für kurze Zeit drastisch verringert werden.

Corpofrigo Kälteschock (CH/GE/KO)
Der Zauber entzieht einem Lebewesen schlagartig die Körperwärme, sodass seine Kampfwerte und Attribute stark verringert werden.

Dschinnenruf (MU/KL/CH)
Der Beschwörer ruft einen mächtigen Dschinn herbei, der ihm im Kampf seine Dienste erweist.

Duplicatus Doppelbild (KL/CH/GE)
Der Zauber lässt einen optischen Doppelgänger erscheinen. Dieser bewegt sich synchron mit ihm, verschmilzt und trennt sich ständig wieder. Ein möglicher Angreifer wird verwirrt und kann kaum feststellen, hinter welcher Gestalt sich der richtige Zauberer verbirgt.

Ecliptifactus Schattenkraft (MU/KL/KO)
Der Schatten des Magiers wird mit Eigenleben erfüllt und steht ihm loyal zur Seite.

Eigenschaften Wiederherstellen (KL/IN/CH)
Der Magier hebt durch Wunden oder Magie verursachte Attributsschäden auf.

Eisenrost und Patina (KL/CH/GE)
Der Magier bündelt seine Kräfte und lässt metallische Waffen seiner Gegner für kurze Zeit brüchig und schartig werden.

Eiseskälte Kämpferherz (MU/IN/KO)
Der Elf wird in einen Kampfrausch versetzt. Sein Rüstungsschutz und seine Selbstbeherrschung werden erhöht und er ignoriert jeglichen Schaden. Nach dem Ende des Zaubers erleidet er aber den ihm zugefügten Schaden komplett.

Elementarer Diener (MU/KL/CH)
Der Beschwörer ruft einen Feuerelementar herbei, der ihm loyal im Kampf beisteht. Dieser mächtige Eingriff lässt die ganze Umwelt für kurze Zeit mit der elementaren Ebene verschmelzen.

Falkenauge Meisterschuss (IN/FF/GE)
Der Magier stellt ein geistiges Band zwischen dem Verzauberten und einem möglichen Fernkampfziel her.

Favilludo Funkentanz (IN/CH/FF)
Kleine tanzende Funken in allen Farben des Regenbogens umhüllen den Verzauberten, lenken mögliche Gegner ab und erschweren es, einen Treffer zu landen.

Flim Flam Funkel (KL/KL/FF)
Der Magier fängt mit seiner astralen Macht umstehendes Licht ein und bindet es in eine bewegliche, hellblaue Kugel.

Foramen Foraminor (KL/KL/FF)
Der Zauber öffnet mit Hilfe arkaner Mächte verschlossene Truhen und Schlösser.

Fulminictus Donnerkeil (IN/GE/KO)
Der Zauber erzeugt eine gezielte Welle magischen Schadens, die jede gewöhnliche Rüstung glatt durchdringt.

Gardianum Zauberschild (KL/IN/KO)
Der Zauber erschafft um den Magier eine pulsierende Schutzkuppel, die den Schaden von gegnerischen Zaubern eindämmt. Alle Wesen, die sich im Wirkungsradius der Kuppel befinden, erhalten diesen Schutz, solange der Effekt anhält.

Herr über das Tierreich (MU/MU//CH)
Mit diesem Zauber können angreifende Tiere besänftigt und gefügig gemacht werden.

Hilfreiche Tatze (MU/IN/CH)
Der Elf ruft ein Tier aus der näheren Umgebung zu Hilfe. Dieses weicht ihm nicht von der Seite und unterstützt ihn sogar im Kampf.

Horriphobus Schreckgestalt (MU/IN/CH)
Der Magier erscheint seinem Opfer als eine bedrohliche Gestalt und schüchtert das verzauberte Wesen ein.

Ignifaxius Flammenstrahl (KL/FF/KO)
Aus den Händen des Zauberers schießt ein Strahl elementarer Gewalten. Eine Lanze aus Feuer und Licht trifft den anvisierten Gegner.

Ignisphaero Feuerball (MU/IN/KO)
Ein mächtiger Feuerball wird von dem Magier erschaffen und auf seine Gegner geschleudert.

Klarum Purum (KL/KL/CH)
Sämtliche giftige Stoffe in der Blutbahn des Patienten werden magisch aufgelöst, sodass der Vergiftungsprozess zum Stillstand kommt.

Kulmination Kugelblitz (MU/IN/FF)
Der Zauberer kanalisiert zwischen seinen Händen ein unbändiges Blitzgewitter, formt es zu einem gleißenden Kugelblitz und schleudert diesen auf seinen Widersacher.

Paralysis Starr Wie Stein (IN/CH/KK)
Der Magier versteinert seinen Gegner über einen gewissen Zeitraum. In diesem Zeitraum ist der Versteinerte unverwundbar.

Plumbumbarum Schwerer Arm (CH/GE/KK)
Dieser Zauber wirkt sich lähmend auf die Widersacher aus. Laufgeschwindigkeit und Angriffskraft werden gesenkt.

Psychostabilis (MU/KL/KO)
Der Magier stärkt das Selbstbewusstsein und die Integrität der körperlichen Aura und erhöht auf diese Weise die Magieresistenz des Verzauberten.

Ruhe Körper, Ruhe Geist (KL/CH/KO)
Der Verzauberte fällt in einen tiefen, erholsamen Schlaf, aus dem er nach kurzer Zeit, erholt von seinen Wunden, wieder aufwacht.

Sanftmut (MU/CH/CH)
Dieser Zauber beschwichtigt die Angriffslust eines Tieres, wobei es in vorübergehende Lethargie versetzt wird und von weiteren Angriffen ablässt.

Seidenzunge Elfenwort (KL/IN/CH)
Dieser Zauber hindert das Opfer daran, allzu genau über die Aussagen des Zaubernden nachzudenken.

Sensibar Empathicus (KL/IN/CH)
Der Verzauberte kann die Gefühle und Stimmungen seines Gegenübers erkennen.

Skelettarius (MU/MU/CH)
Der Zauber ermöglicht es dem Magier, mit Hilfe der Mächte der Finsternis, einen untoten Gehilfen aus dem Reich der Toten zu erwecken.

Somnigravis Tiefer Schlaf (KL/CH/CH)
Dieser Zauber versetzt ein Lebewesen in einen Tiefschlaf, aus dem es sofort erwacht, wenn es angegriffen wird.

Tlalucs Odem Pestgestank (MU/IN/GE)
Der Zauberer erschafft eine übelriechende Wolke. Alle im Wirkungskreis befindlichen Wesen erleiden Vergiftungsschäden und laufen Gefahr, betäubt zu werden.

Talente

Betören (IN/CH/CH)
Die Ausstrahlung auf das andere Geschlecht wird durch dieses Talent bewertet. Eine gelungene Talentprobe besagt, dass das Opfer der Annäherungsversuche dem Helden gewogen ist. Was die betörte Person für den Helden zu tun bereit ist, steht auf einem anderen Blatt und hängt stark von der jeweiligen Spielsituation ab. Bei ausgesprochen harten Nüssen vonseiten beider Geschlechter ist die Betören-Probe mit Zuschlägen versehen.

Etikette (KL/IN/CH)
So mancher Held kann unversehens in feine Gesellschaft geraten. Sei es, weil er als Belohnung für eine besondere Tat zu einem Hofball oder einer Audienz eingeladen wird, sei es, weil er am Hof des Herzogs einem Schurken nachspioniert. Wie aber lautet die korrekte Anredeform für die Tochter des Markgrafen und welches Wappen trägt das Haus Sturmfeld Mersingen? Aber auch: Welche Weine gelten momentan als schick? Ist es degoutant, süße Pastetchen nach Hammelaufläufen zu reichen? Da der Spieler all diese Dinge unmöglich im Kopf behalten kann, sollte sein Held sich möglichst auf dem Feld der Etikette auskennen. Bei der Etikette wird der Talentwert abgefragt und keine Probe gewürfelt.

Feilschen (MU/KL/CH)
Mit diesem Talent ist es möglich, Preise und Situationen durch geschicktes Verhandeln gezielt zu manipulieren. Bei Händlern können so bessere Preise erzielt werden. Aber auch die eine oder andere brenzlige Dialogsituation wurde mit dem nötigen Talentwert bereits zur Zufriedenheit eines Helden gelöst.

Menschenkenntnis (KL/IN/CH)
Sagt mein Gegenüber die Wahrheit? Ist der Führer durch den Sumpf zuverlässig? Werde ich gerade von dem Delikatessenhändler übers Ohr gehauen? Nur wer über die nötige Menschenkenntnis verfügt, wird solche Situationen richtig einschätzen können und die richtige Antwort parat haben.

Überreden (MU/IN/CH)
Egal ob es um Lügen, Aufwiegeln oder Betteln geht, mit diesem Talent ist ein Held in der Lage, sein Gegenüber mit einem Wortgewitter so zu verwirren, dass sich dieser zumindest kurzfristig vom Helden zu bestimmten Handlungen bewegen lässt. Dabei kann die nötige Talentprobe mit

Aufschlägen und Abzügen versehen sein, je nachdem, wie einfältig oder aufgeweckt der zu Überzeugende sich anzustellen vermag.

Alchimie (MU/KL/FF)

Die Alchimie ist ein handwerklich anmutender Teilbereich der Magie und nicht nur eine ergiebige Einnahmequelle von Alchimistenbünden und Magierschulen, sondern auch ein anspruchsvoller und durchaus beliebter Zeitvertreib für Laien. Mit dem Talent kann aus verschiedenen Ingredienzien eine Vielfalt an Tränken, Salben und anderen alchimistischen Gegenständen hergestellt werden. Vorausgesetzt, man verfügt über das nötige Talent und die richtigen Rezepte. Die Herstellung der Gegenstände erfolgt über einen festen Talentwert. Eine Probe wird nicht gewürfelt. Ein Alchimistentisch ist Voraussetzung für die Herstellung von Tränken.

Bogenbau (KL/IN/FF)

Bogenbauer und Armbrüster beschäftigen sich mit der Herstellung von Schusswaffen und sind die einzigen, die auf Spannung basierende Fernwaffen und die dazugehörigen Projektile bauen können, vorausgesetzt man verfügt über das nötige Talent, die richtigen Rezepte und die nötigen Zutaten. Die Herstellung der Gegenstände erfolgt über einen festen Talentwert. Eine Probe wird nicht gewürfelt. Für die Herstellung dieser Gegenstände wird eine Schnitzbank benötigt.

Fallen entschärfen (IN/FF/FF)

Egal ob eine Speerfalle, eine mit einer Falle gespickte Kiste oder das mit einer Giftfalle bestückte Türschloss - Fallen können einem Helden das Leben schwer machen. Gut ist es dann, wenn man es versteht, diese Fallen zu entschärfen und somit den negativen Effekten zu entgehen.

Schlösser knacken (IN/FF/FF)

Dies ist die Grundlage des Einbrecherhandwerks. Um ein Schloss ohne den passenden Schlüssel öffnen zu können, benötigt ein Charakter immer ein geeignetes Werkzeug, Dietriche, Haarnadeln, ein kleines Messer oder ähnliches. Wird ein Schloss geknackt, das mit einer Falle kombiniert wurde, wird diese nicht ausgelöst. Ein Misslingen der Probe bedeutet in den meisten Fällen, dass der Dietrich oder das improvisierte Einbruchswerkzeug verbraucht wurde und der Charakter für fünf Kampfrunden den Statuseffekt ‚Zittrige Hände' erhält. Alle Proben, erneut ein Schloss zu knacken, sind in dieser Zeit erschwert.
Haarnadeln und Dietriche verbrauchen sich bei Benutzung und müssen über die Quickslot-Leiste aktiviert werden. Werden keine Hilfsmittel benutzt, erfolgt die Probe mit einer Erschwernis von -10.

Schmieden (FF/KO/KK)

Die Spezialität eines Schmiedes ist nicht nur die Herstellung und Verbesserung von Nahkampfwaffen und Wurfwaffen aller Art - auch die Konstruktion einfacher und komplexer Werkzeuge fällt in den Aufgabenbereich eines guten Schmieds. Vorausgesetzt, man verfügt über ein entsprechendes Talent, Rezept und die nötigen Zutaten, können so verbesserte Waffen, Schleifsteine, Dietriche und sogar Fallen geschmiedet werden. Die Herstellung der Gegenstände erfolgt über einen festen Talentwert. Eine Probe wird nicht gewürfelt. Ein Amboss ist Voraussetzung, um Gegenstände schmieden zu können.

Schleichen (MU/IN/GE)

Erfolgreiches Schleichen ist nicht nur eine Frage der Körperbeherrschung, sondern auch der Aufmerksamkeit, um potentielle Geräuschquellen, wie knarrende Dielen oder trockene Zweige auf dem Boden, rechtzeitig zu erkennen und zu vermeiden. Eine Schleichen-Probe kann mit einer erfolgreichen Sinnenschärfe-Probe gekontert werden. Dabei ist eine schleichende Gruppe immer so gut, wie das Mitglied mit dem niedrigsten Talentwert.

Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)

Selbstbeherrschung bezeichnet die Fähigkeit, großen Schmerzen zu widerstehen. Ein Held, der über eine hohe Selbstbeherrschung verfügt, wird so im Kampf selbst durch schwere Treffer nicht abgelenkt und wird einen Spezialschlag oder Zauberspruch zu Ende führen. Außerdem ist die Selbstbeherrschung auch dann gefordert, wenn es gilt, Versuchungen zu widerstehen oder ein Lachen oder eine spöttische Bemerkung zu unterdrücken.

Sinnenschärfe (KL/IN/IN)

Sinnenschärfe bedeutet, nicht nur gute Sinne zu besitzen, sondern diese auch einsetzen zu können und auf sie zu vertrauen. So verringert eine gute Sinnenschärfe die Chance, in einen Hinterhalt oder eine Falle zu laufen. Je nach Sinnenschärfe-Wert, wird der Sichtradius auf der Minimap erhöht.

Taschendiebstahl (MU/IN/FF)

Sei es das Beutelschneiden oder das unbemerkte Stibitzen eines Gegenstandes aus einer fremden Umhängetasche: Viele Helden von nicht ganz einwandfreiem Ruf bedienen sich dieses Talentes. Hinderlich ist nur, dass man dazu sehr nah an das Opfer herantreten muss und dass ein versuchter Taschendiebstahl durch eine hohe Sinnenschärfe des vermeintlichen Opfers erschwert oder verhindert werden kann. Einmal wahrgenommen ist ein weiterer Diebstahlversuch nicht mehr

möglich. Glücklicherweise erwachsen hieraus jedoch keine schwerwiegenden Konsequenzen, außer dem entgegengebrachten Misstrauen und der entgangenen Beute.

Zwergennase (FF/IN/IN)

Der Held hat einen übernatürlichen Instinkt entwickelt, was das Aufspüren von Geheimgängen, verborgenen Türen oder Hohlräumen in Gemäuern und Gestein anbelangt, auch wenn diese Einbauten so gut verborgen sind, dass beispielsweise keine Sinnenschärfe-Probe erlaubt ist. Die Anzeige erfolgt über die Minimap.

Fallen stellen (KL/FF/KK)

Dieses Talent umfasst das geschickte Platzieren und Tarnen von bis zu drei Fallen und erfordert auf jeden Fall das geeignete Handwerkszeug, nämlich entsprechend vorbereitete Schlingen oder mechanische Fallen wie die Bärenfalle. Das Entdecken solcher Fallen wird über entsprechend erschwerte Sinnenschärfe-Proben geregelt, wobei natürlich ein hoher Wert von Vorteil ist. Fallen können entweder erworben oder mit Hilfe der Talente Bogenbau und Schmieden hergestellt werden.

Pflanzenkunde (KL/IN/FF)

Der Pflanzenkundige weiß nicht nur, wo er nach ihm bekannten Pflanzen suchen muss, sondern er ist auch in der Lage, fremde Pflanzen einzuschätzen, da er sie mit bekannten Gewächsen vergleichen kann. Auch die Fähigkeit, aus Pflanzen Gifte oder Heilmittel zu gewinnen, wird über das Talent Pflanzenkunde geregelt. Viele dieser Pflanzen dienen der Alchimie als Grundstoffe zum Brauen seltener und wertvoller Tränke.

Tierkunde (MU/KL/IN)

Für eine erfolgreiche Jagd ist ein solides Wissen über Verbreitung und Verhaltensweise der häufigsten Tierarten natürlich eine Grundvoraussetzung. Tierkunde ermöglicht es einem Helden, Tiere erfolgreich auszuweiden, um so an ihr wertvolles Leder, an Sehnen oder andere Teile zu gelangen. Viele dieser Gegenstände können dann auch mit Berufstalenten wie Alchimie, Bogenbau oder Schmieden weiterverarbeitet werden.

Wildnisleben (IN/GE/KO)

Vierblättrige Einbeeren wachsen oft am Waldrand, während Gulmond eher die schattigen Tiefen des Waldes vorzieht. Bären sind Einzelgänger, während Wölfe im Rudel jagen. Ein Held mit dem Talent „Wildnisleben“ ist sich dessen bewusst und wird sich schnell in der Wildnis orientieren können. Abhängig vom Talentwert können

seltene Pflanzen und verwertbare Tiere schnell gefunden werden. Die Anzeige erfolgt über die Minimap.

Gassenwissen (KL/IN/CH)

Dieses Talent ermöglicht eine rasche Orientierung in einer fremden Stadt. Abhängig vom Talentwert erweisen sich bestimmte Personen als gesprächig, und auch bestimmte Händler und Zugänge werden von einem Gassenkundigen eher erkannt, als von einem Ortsfremden ohne dieses Talent. Die Anzeige erfolgt über die Minimap.

Heilkunde, Gift (MU/KL/IN)

Spinnen, Schlangen oder aber vergiftete Pfeile und Klingen - Gifte können schwere Verletzungen hervorrufen oder aber die Werte eines Helden auf Dauer in Mitleidenschaft ziehen und reduzieren. Nur eine gelungene Heilkunde Gift-Probe kann dann die erlittene Vergiftung stoppen und negative Effekte wieder kurieren. Voraussetzung für eine erfolgreiche Heilung sind diverse Zutaten, die entweder durch Pflanzenkunde gefunden oder bei Händlern erworben werden können.

Heilkunde, Wunden (KL/CH/FF)

Das Talent ermöglicht die Heilung von verlorenen Lebenspunkten, Wunden und kritischen Wunden. Der Heilkundige benötigt dafür immer Verbände, heilende Salben oder ähnliche Gegenstände. Durch die Talentprobe werden TaP* plus dem Bonus des Hilfsmittels über eine gewisse Zeit geheilt. Wird der Verwundete in dieser Zeit jedoch erneut verletzt, bricht der Heileffekt sofort ab. Auch kann zur gleichen Zeit keine erneute Probe auf den Verletzten abgelegt werden.
Pro erfolgreicher Probe wird eine Wunde geheilt und für je drei TaP* eine zusätzliche. Auch eine kritische Wunde kann durch eine erfolgreiche Probe in eine normale umgewandelt werden. Die Probe auf eine kritische Wunde gelingt dabei immer.

Magiekunde (KL/IN/IN)

Ist dieser Ring etwa magisch? Und wenn, welche Magie wohnt ihm inne? Magiekunde ermöglicht es dem Anwender, nach langem Studium der arkanen Künste, gezielt magische Artefakte, Tränke und verzauberte Gegenstände zu identifizieren.

Kampftalente

Nahkampf

Dolche

Hierzu gehören alle zum Stich und so gut wie nicht zur Parade geeignete Klingenwaffen mit einer maximalen Gesamtlänge von einem halben Schritt: Von als Waffe eingesetzten Küchenmessern bis hin zum Langdolch, dessen größte Exemplare schon als Kurzschwert gelten können. Fast alle Dolche haben eine gerade, beidseitig geschliffene Klinge.

Fechtwaffen

Dies sind schmale, fast ausschließlich zum Stich geeignete Klingenwaffen von knapp unter einem Schritt Klingenlänge mit meist reichverzierten Griffkörben, Parierbügeln oder kompliziert verdrehten Parierstangen. Sie sind elegant, schnell und gelten den einen als überaus modern, den anderen als lächerliche Geckenwaffe.

Hiebwaffen

In diese Kategorie fallen all jene einhändigen Äxte, Hämmer und Kolben, deren Schaden primär auf Wucht basiert. Alle diese Waffen sind besonders gut geeignet, um Rüstungen zu verbeulen und Knochen zu brechen. Die Maximallänge dieser Waffen ist etwa ein Schritt, das Maximalgewicht etwa drei Stein; alles darüber hinaus gilt als Zweihandwaffe.

Säbel

Im Gegensatz zu Schwertern werden diese Waffen vornehmlich zum Hieb, selten zum Stich eingesetzt, und im Gegensatz zu Schwertern haben sie meist nur eine Schneide und eventuell eine ausgearbeitete Spitze. Diese Waffenkategorie reicht von kurzen Haumessern über elegante Reitersäbel bis hin zu schweren, fast schon axtähnlichen Waffen.

Schwerter

Hierbei handelt es sich um Klingenwaffen mit einer Gesamtlänge von einem halben bis eineinviertel Schritt, wovon die beidseitig geschliffene Klinge mindestens drei Viertel der Länge ausmacht. Schwerter sind zum Hauen und Stechen gedacht, ihre Parierstange erlaubt auch anspruchsvollere Verteidigungsmanöver.

Speere
Bei diesen Waffen ist eine kurze Klinge an einem langen Stiel befestigt, wobei die Klinge meist sowohl zum Hieb als auch zum Stich geeignet ist. In diese Waffengattung fallen alle Arten von Piken, Hellebarden und Speeren.

Stäbe
Ein einfacher Holzstab von acht Spannen Länge kann eine durchaus effektive Waffe sein, wenn sie von einem Meister seines Fachs geführt wird. Denn meist sind Kampfstäbe keine einfachen Holzwaffen, sondern speziell gehärtet, mit Metallbändern umwunden oder gar mit Klingen an beiden Enden versehen. Stäbe sind zweihändig geführte Waffen; die gleichzeitige Benutzung eines Schildes ist nicht möglich.

Zweihandhiebwaffen
Bei diesen Waffen kommt es darauf an, die schwere und bisweilen scharfe Schlagfläche mit großer Wucht punktgenau ins Ziel zu bringen, da der Stiel der Waffe kaum Schaden anrichtet. Für Stiche und Stöße sind diese Waffen nicht geeignet, ebenso sind ihre Paradefähigkeiten stark eingeschränkt; die gleichzeitige Benutzung eines Schildes ist nicht möglich.

Zweihandschwerter
Unter dieses Talent fallen alle besonders langen Klingenwaffen, die in erster Linie zum Hieb gedacht sind, mit denen sich allerdings auch auf kürzere Distanz zustoßen lässt, und mit denen auch Paraden noch angemessen möglich sind, auch wenn sämtliche Aktionen etwas langsamer vonstatten gehen, als mit den universell einsetzbaren Anderthalbhändern, die ebenfalls in diese Kategorie fallen, da sie ähnlich eingesetzt werden.

Raufen
Dies ist die Fertigkeit, sich durch Einsatz von Schwingern und Geraden zu verteidigen. Anstelle von Paraden, kommt bei diesem waffenlosen Kampf nur das Ausweichen zum Einsatz.

Armbrust

Armbrüste sind eine zwergische Erfindung und stellen im Prinzip einen horizontal auf einer Mittelsäule montierten Bogen dar. Ihre Energie ziehen sie aus gespannten Sehnen oder mechanischen Federn. Armbrustähnliche Waffen besitzen einen Schaft, einen Abzug und einen Spannmechanismus und sind prinzipiell durch Ausrichten aufs Ziel und Auslösen des Abzugs abzuschießen. Dem Schützen ermöglicht die Rückhaltevorrichtung für die Sehne, ohne Anstrengung lange und genau zielen zu können. Als Munition werden starre Bolzen mit diversen Aufsätzen oder – im Falle der Balläster – Kugeln aus Stein oder Metall eingesetzt.

Bogen

Bögen sind die Waffe der Wahl für Bewohner der Steppen, Wüsten und Auen, weswegen sowohl die Elfen als auch die Orks, die Weidener, wie auch die Novadis für ihre Künste mit dem Bogen bekannt sind. Die Größe dieser Schusswaffen reicht vom kompakten Kurzbogen der Novadis bis zum Weidener Langbogen. Der korrekte Umgang mit Pfeil und Bogen erfordert einiges an Übung.

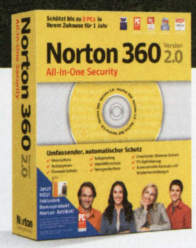
Wurfwaffen

Messer und Dolche sind die am weitesten verbreiteten Wurfwaffen, aber nicht jedes Messer, jeder Dolch ist zum Werfen geeignet. Wurftauglich sind nur speziell ausgewogene Waffen, die meist über einen besonders leichten Griff verfügen. Auch Wurfscheiben und -sterne fallen in diese Kategorie, ebenso wie Wurfbeile.

FAKT IST:

FUSSBALLER ZIEHEN SICH 5% ALLER VERLETZUNGEN BEIM JUBELN ZU.

NORTON 360 2.0 SCHÜTZT AUCH VOR UNBEKANNTEN GEFAHREN.



© 2008 Symantec Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Symantec, das Symantec Logo und Norton Internet Security sind Marken oder eingetragene Marken der Symantec Corporation oder ihrer verbundenen Unternehmen in den USA und in anderen Ländern.

Mach was dir gefällt!
Du hast ja Norton.

Norton™
from symantec

Statuseffekte

Positive Statuseffekte

Icon	Name	Hervorgerufen durch
	Beschworene Kreatur	*Zauber:* Skelettarius, Hilfreiche Tatze, Dschinnenruf, Elementarer Diener, Ecliptifactus Schattenkraft
	Immunität Gift	*Zauber:* Klarum Purum, *Gegenstand:* Magisches Amulett
	Kampfwerte-Bonus	*Sonderfertigkeiten:* Windmühle, Defensiver Kampfstil, Offensiver Kampfstil, Klingenwand, Meisterparade, *Zauber:* Axxeleratus Blitzgeschwind, Eiseskälte Kämpferherz, Falkenauge Meisterschuss *Gegenstände:* Zyklopenschild, Gewand der Verwirrung
	Trank	Alle Tränke, sie geben je nachdem Attributs- oder Heileffekte
	Feuerfest	*Gegenstände:* Irrydian Torso Zyklopenhelm
	Talent-Bonus	*Zauber:* Adlerauge Luchsenohr, Seidenzunge Elfenwort, Sensibar Empathicus *Gegenstände:* Amulett der Rondra, Gläser der Erkenntnis Fingerklinge, Schnitzmesser, Feinwaage
	Regeneration	*Zauber:* Balsam Salabunde, Ruhe Körper, Ruhe Geist *Gegenstände:* Wundpulver, Großer Heiltrank
	Gegenstandsbonus	Ausrüsten eines Gegenstands, einer Waffe oder Rüstung, die den einen Bonus verleiht.

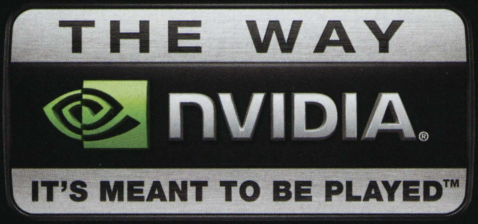
	Licht	*Zauber:* Flim Flam Funkel
	Immunität Niederwerfen	*Gegenstand:* Zyklopenrüstung (Torso)
	Attributserhöhung	*Zauber:* Alle Attributo Zauber
	Schild und Schutz	*Zauber:* Armatrutz, Duplicatus Doppelbild, Favilludo Funkentanz, Gardianum Zauberschild, Psychostabilis

Negative Statuseffekte

Icon	Status	Hervorgerufen durch	Heilbar durch
	Status brennen	*Zauber:* Ignisphaero Feuerball, Ignifaxius Flammenstrahl *Sonstiges:* Feuergeist und weitere Monster *Gegenstände:* Brandfalle, Magische Fallen, Brandpfeil	Brandsalbe, Feuerimmunität: Irrydian Torso Zyklopenhelm
	Kampfwerte Malus	*Zauber:* Eisenrost und Patina, Plumbumbarum Schwerer Arm	Zeit
	Tod, sterbend	Schaden	Zeit: Warten bis die Kampfhandlung vorüber sind
	Alkohol	Helles Ferdoker, Dunkles Zwergenbier, Apfelwein	*Zauber:* Eigenschaften wiederherstellen Zeit

	Zittrige Hände	Scheitern, bei Schlösser knacken Probe	Zeit
	Zauber, der das Kampfgeschehen beeinflusst	*Zauber:* Blitz dich find, Horriphobus	*Zauber:* Eigenschaften wiederherstellen, Zeit
	Schlaf	*Zauber:* Somnigravis Tiefer Schlaf	Schaden, Zeit
	Versteinert	*Zauber:* Paralysis Starr wie Stein	Zeit
	Schwere Wunde	Zustand nach sterbend oder Tod	*Talent:* Heilkunde Wunden
	Wunde	Schaden	*Talent:* Heilkunde Wunden, *Zauber:* Balsam Salabunde
	Frost	*Zauber:* Corpofrigo Kälteschock	*Zauber:* Eigenschaften wiederherstellen
	Status vergiftet	Monster Angriff Giftpfeil Giftfalle	*Talent:* Heilkunde Gift, *Gegenstand:* Magisches Amulett
	Fauliger Gestank	*Zauber:* Tlalucus Odem Pestgestank Monster Angriff	Seife
	Niedergeworfen	Gegenerische Attacke Monster Angriff	Zeit
	Bewusstlos	Gegenerische Attacke Monster Angriff	Zeit

Für das beste
grafische Spielerlebnis
empfehlen wir
Nvidia-Grafikkarten.

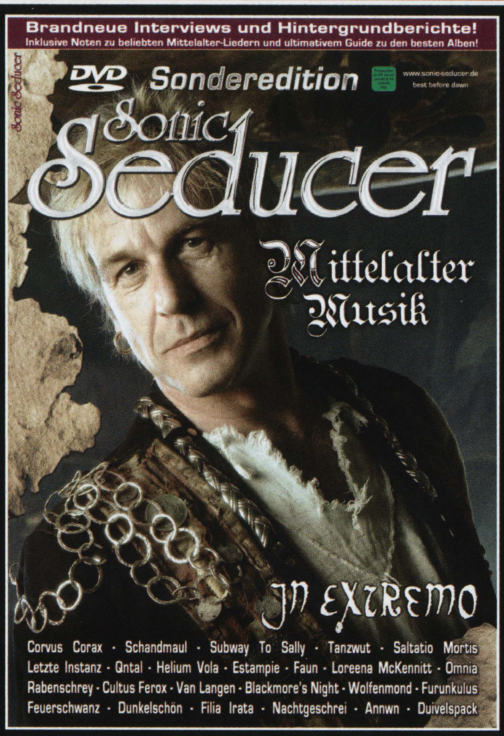


DISCOVER THE DARK AGES *Jetzt im Handel erhältlich!*

Die Mittelalter-Sonderedition

www.sonic-seducer.de

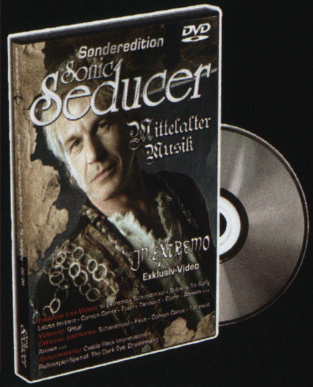
Leider ist die Sonderausgabe kein Bestandteil eines Abos



DVD

mit exklusiven Live-Clips + Interviews:

In Extremo · Schandmaul
Subway To Sally · Faun
Letzte Instanz · Qntal
Corvus Corax · Tanzwut
Elane · Annwn u.v.a.



- ***Specials:*** *Preview Drakensang, Pioniere & Ursprung der Mittelaltermusik, die spannendsten Festivals*
- ***Interessantes:*** *Top 30 mittelalterlicher Musik, die besten Filme & Bücher*
- ***Wissenswertes:*** *Die schönsten Locations, Noten von bekannten Mittelaltersongs*
- ***Artikel & Interviews:*** *In Extremo, Corvus Corax, Subway To Sally, Schandmaul, Blackmore's Night, Saltatio Mortis, Faun, Loreena McKennitt, u.v.a*

Alle Ausgaben bequem im Online-Shop bestellbar unter www.sonic-seducer.de

www.Karfunkel.de
Geschichte erleben
präsentiert:

MIROQUE
DIE MITTELALTER-COMPILATION

MIROQUE - VOL. XIV

Mit: A LA VIA! – An Dro Gallego, OMNIA – Wytches' Brew, TRISKILIAN – Ave Donna Santissima, ESTAMPIE / L'HAM DE FOC – A Virgen, AMAN AMAN – El Rey Nimrod, CORVUS CORAX – Tuska, SALTATIO MORTIS – Choix De Dames, WIRRWAHR – Abort Papyrus, DIE STRELINER – Sauft, Brüder, sauft!, DIE IRRLICHTER – Der Jungfernkranz, DUNKELSCHÖN – Madikeijla, FALIN – Tinta, CAPELLA ANTIQUA BAMBERGENSIS – Ich mouz klagen, ANNWN – Ay Linda Amiga, QNTAL – Altas Lindas, POETA MAGICA – Tuliloitsu, WOLFENMOND – Teufelspfeife, RALF DER RABE & MARCEL WRICKE – Irischer Jubel, SCHELMISH – Der Narr

TOT23055
14,99 €

TOT23050
14,99 €

MIROQUE - IN TABERNA

Mit: OSWALD - Wolfauff wir wellen slauffen, A LA VIA! - Falalalan, DIE STRELINER – Lob des Rheinweins (Miroque Mix), PAMPATUT - Rundadinella, VERSENGOLD - Einerley, DIE GALGENVÖGEL - Trinkerweise, DIE IRRLICHTER - Schenk voll ein, DUIVELSPACK - Schockschwerenot, SPECTACULATIUS - Schneiders Hochzeit, HOLGER HOFFMANN - Lied vom Tanzmeister Mollberg..., DES GEYERS SCHWARZER HAUFEN - Die Bauern von St. Pölten, BERGFOLK - Bürgerlied, LIEDERJAN - Lustig, lustig, GEBRÜDER VAN HINNEN - Alle meine Lebetag (Schenk voll ein), SCHELMISH - All voll, SCHANDMAUL - Trinklied, NACHTWINDHEIM - Bache bene venies, MUSIKTHEATER DINGO - Erntedank, POETA MAGICA - Son ar chistre, SALTATIO MORTIS - In Taberna, RABENSCHREY - Saufen

MIROQUE - Vol. 8
TOT23001 - 9,99 €

MIROQUE - Vol. 9
TOT23006 - 9,99 €

MIROQUE - Vol. 10
TOT23011 - 9,99 €

PAKETPREIS:
MIROQUE VOL. 14 + IN TABERNA = 24,99 €

MIROQUE - Vol. 11
TOT23027 - 9,99 €

MIROQUE - Vol. 12
TOT23037 - 9,99 €

MIROQUE - Vol. 13
TOT23045 - 9,99 €

MIROQUE - Romantisches MA
TOT23040 - 9,99 €

über 1.000 Mittelalter CDs
z.B. von Corvus Corax, Schandmaul, In Extremo, Subway To Sally, Tanzwut, Schelmish, Saltatio Mortis
u.v.m.

über 1.500 Bücher zu mittelalterlichen Themen, z.B. Bewaffnung und Ausrüstung, mittelalterliche Kampfkunst, Kelten, Wikinger, Piraten, mittelalterliche Kochbücher
u.v.m.

über 200 Mittelalter DVDs
z.B. Spielfilme, Geschichts-Dokus, Lehrfilme, Musik DVDs
u.v.m.

ausgewählte Geschenkartikel
z.B. Runen, Kalligraphie-Sets, T-Shirts, die original Beerenweine
u.v.m.

Historische Musik · Bücher · Hörbücher · Spiele · Papeterie · Geschenkartikel

Kein Mindestbestellwert!
KOSTENLOSE LIEFERUNG!
für Bestellungen innerhalb Deutschlands

MONDSCHATTEN ...bringt Geschichte näher

www.mondschatten.de

..freecall (0 ct./min)
Bestell-Hotline: 0800-5 100 600

Bestiarum

Humanoide

Ork

Orks sind ein wenig kleiner als Menschen, dafür aber meist muskulöser gebaut. Ihr gesamter Körper ist mit einem dichten, schwarzen Pelz bewachsen – daher resultiert der häufig verwendete Name Schwarzpelz. Das Haupthaar bildet eine regelrechte Mähne. Orks sind strikt nach Kasten ausgerichtet, mit den Khurkach – Krieger oder Jäger – an der Spitze. Orks sind wilde, aggressive und nicht mit Intelligenz gesegnete Kreaturen. Außerhalb ihrer Stammlande ziehen Orks meist raubend und plündernd und in kleinen Gruppen durch die Lande.

Goblin

Goblins sind kleine, gedungene menschliche Kreaturen. Ihr ganzer Körper wird von einem dichten roten Fell bedeckt, und sie hüllen sich oft in Felle und Lumpen. Sie benutzen grobe Keulen und einfache Bögen. Metallverarbeitung und Schmiedekunst beherrschen sie nicht, aber ihre Krieger schmücken sich oft mit erbeuteten oder gefundenen Rüstungsteilen und Metallwaffen. Bei den Goblins herrscht ein Matriarchat, und die Sippenverbände werden oft von einer Schamanin angeführt. Goblins sind zwar oft aggressiv, können aber auch schnell eingeschüchtert werden.

Oger

Oger erreichen eine Größe von bis zu zweieinhalb Schritt. Sie haben bleiche Haut und oft nur spärlichen Haarwuchs. Oger zeichnen sich durch geringe Intelligenz und einen gigantischen Hunger aus. Sie fressen alles, was ihnen vor das Maul kommt und schrecken auch vor Menschen nicht zurück. Das hat dazu geführt, dass Oger überall gefürchtet werden und auf sie Jagd gemacht wird.

Wühlschrat

Eine unterirdisch lebende Art der Schrate mit steinerner Haut und messerscharfem Gebiss. Es heißt, sie könnten sich von Steinen ernähren und flöhen vor jeglichem Licht. Von den Zwergen werden sie gefürchtet, da sie sich unkontrolliert in deren unterirdischen Stollen wühlen und großen Schaden anrichten können.

Wolfsratte

Im Gegensatz zu den kleineren Rattenarten greift die Wolfsratte Menschen gelegentlich an. Sie kommen sowohl in der freien Natur als auch in bebauten Gegenden vor.

Wolf

Wölfe sind kluge Tiere, die in festen Rudeln leben und in koordinierten Gruppen jagen. Sie greifen Menschen meist nur dann an, wenn sie hungrig sind.

Bär

Bären sind einzelgängerische Raubtiere, die aggressiv werden, wenn sie sich bedroht fühlen. Ihre große Masse und Kraft macht sie dabei zu gefährlichen Gegnern, die schreckliche Wunden schlagen.

Gruftassel

Gruftasseln sind Aasfresser, die man in Gewölben und Höhlen finden kann. Ihre scharfen Beißwerkzeuge und der harte Panzer erlauben es ihnen, gelegentlich sogar Menschen anzufallen; jedoch ist eine Gruftassel allein meist keine Gefahr.

Smaragdspinne

Smaragdspinnen haben eine ausgeprägte Fähigkeit zur Empathie und können auf telepathischem Wege untereinander kommunizieren, was sie zu gefährlichen Gegnern macht. Außerdem ist ein ausreichender Vorrat an Gegengiften von Vorteil, wenn man gegen Smaragdspinnen kämpft.

Wildschweine

Wildschweine sind in den Wäldern des Kosch weit verbreitet. Sie sind Allesfresser und können auf Menschen aggressiv reagieren. Obwohl sie eher klein sind, können ihre Hauer unangenehme Wunden schlagen.

Feuerfliege

Feuerfliegen sind immerhungrige Rieseninsekten, die meist in Schwärmen auftreten. Sie werden auch Drachenlibellen genannt und sind eine wahre Plage für Vieh und Mensch.

Obskure

Drachenpflanze

Kommt ein Lebewesen dieser Drachenpflanze zu nahe, erwacht sie zum Leben und attackiert ihr potenzielles Opfer mit einem Auswuchs, der an das Maul eines Drachen erinnert. Ihre scharfen Dornen können dabei schmerzhafte Wunden schlagen.

Amöbe

Riesenamöben leben meist in feuchten Gewölben und greifen andere Lebewesen stur an. Sie verfügen über keinerlei Intelligenz, aber man sollte sie nicht unterschätzen, denn sie sind stark und beharrlich. Sie können Scheinarme ausbilden und ätzenden Verdauungssaft absondern, der bestialisch stinkt und sich nur äußerst schwer wieder entfernen lässt.

Wild- und Haustiere

Natürlich sind nicht alle Tiere in Drakensang wilde Monstren. In Dörfern und Städten laufen Hühner und Katzen durch die Gassen und mit etwas Glück kann man im Wald ausgewachsene Hirsche erblicken. All diese Tiere sind friedlich und können daher auch nicht angegriffen oder getötet werden.

Koschammer

Die Koschammer ist ein kleiner Singvogel dessen Zunge als teure Delikatesse gilt. Da die Koschammer deswegen stark bejagt wird, ist sie äußerst scheu und man kann nur ihren schönen Gesang hören.

Das Schwarze Auge

DEUTSCHLANDS GRÖßTE FANTASY-SERIE
IM TASCHENBUCH!

Aventurien –
Kontinent der phantastischen Abenteuer, Land der Magie, der Gefahren und der Helden.

Aventurien ist Schauplatz der bekanntesten deutschen Fantasy-Welt – *Das Schwarze Auge* – und Hintergrund der gleichlautenden Taschenbuchreihe.
Verfasst von namhaften Autoren, erschienen seit 1995 mehr als 100 Titel, die für den Leser diese Welt noch plastischer erscheinen lassen und dem Rollenspielfan einen Reichtum an zusätzlichen Informationen geben.

Neu im Sommer 2008: Der Kristall von Al'Zul
Die 5 Novellen umfassende Saga einer aventurischen Heldengruppe.

Erhältlich im Buchhandel oder direkt über www.fanpro.com

Fantasy Productions GmbH
Postfach 1517 • 40675 Erkrath

FANPRO

Orte und Personen

Besondere Orte

Das Mittelreich

Das Heilige Neue Kaiserreich vom Greifenthron zu Gareth – bekannt auch als Mittelreich, Neues Reich oder Raulsches Reich – ist das größte Reich Aventuriens. Es nimmt den größten Teil der nördlichen Hälfte des Kontinents ein und erstreckt sich von Havena im Westen am Delta des Großen Flusses bis nach Perricum am Perlenmeer – der wichtigen Bastion gegen die Schwarzen Lande. Das Mittelreich entstand nach der Zweiten Dämonenschlacht aus dem Bosparanischen Reich. An der Spitze steht die Kaiserin Rohaja aus dem Herrschergeschlechte derer von Gareth.

Fürstentum Kosch

Das Fürstentum Kosch ist eine friedliche Kernprovinz des Mittelreichs. Im Westen wird das Fürstentum durch das gewaltige Koschgebirge und im Süden durch die Ambossberge begrenzt. Hier leben 80.000 Menschen und 16.000 Zwerge seit jeher in Eintracht zusammen, und das Handwerk genießt einen guten Ruf. Man liebt das Bier, gutes Essen, Gemütlichkeit und Ruhe, schätzt das Altbewährte und schaut wenig über den Tellerrand der eigenen Provinz. In der Hauptstadt Angbar regiert Fürst Blasius vom Eberstamm.

Koscher Namen

Die Nachnamen der Menschen im Kosch wirken für fremde Ohren häufig niedlich oder kauzig. Doch Obacht: Selbst im gastfreundlichen und friedliebenden Kosch fand sich so mancher am Abend in der Schlammgrube vor dem Dorfe wieder, der es wagte, über den Namen von seit Generationen höchst ehrenwerten Familien, wie den Sauersacks oder Hasenbeutels, zu lachen und zu spotten.

Grafschaft Ferdok

Die Grafschaft Ferdok liegt im Fürstentum Kosch. Das Wesen der Region wird von fleißigen Bürgern, altem Adel und den Ambosszwergen geprägt. 28.500 Einwohner nennen die Grafschaft Ferdok ihre Heimat, deren gleichnamige Hauptstadt der Hauptsitz des Grafen Growin ist. Der Große Fluss, der Treidelpfad und die Reichsstraße sind die Hauptverkehrswege in dieser Region. Das Helle Ferdoker Gerstenbräu - ein untergäriges bitteres Bier - ist nicht nur das berühmteste der Koscher Biere - ja, vielleicht sogar das berühmteste Aventuriens. Zugleich ist es auch das wichtigste Exportgut der Provinz.

Die Stadt Ferdok

Ferdok ist eine wichtige Handelsstadt am Großen Fluss. Gegründet im Jahre 1860 v.H. gehört sie mit ihren 2800 Einwohnern, ungefähr 700 davon Zwerge, zu den größten Städten der Provinz Kosch. Besonders erwähnenswert ist neben dem Stadtzentrum mit Grafenplatz und Praiostempel – der neu erbaute glanzvolle Hesindetempel im Süden der Stadt. Der Ugdan-Hafen ist der bedeutendste Binnenhafen des Mittelreiches. Zahlreiche Flusskähne liegen hier am Ufer des Großen Flusses vor Anker, denn hier werden alle Waren umgeschlagen, die aus den Nordmarken und Albernia in die Osthälfte des Reiches und nach Gareth verbracht werden sollen. Der Handel floriert und ist fest in der Hand der weit verzweigten Händlersippe Neisbeck. Ulwine Neisbeck, das Oberhaupt, leitet das Unternehmen seit einigen Jahren mit großem Geschick. Man munkelt jedoch, dass Ulwine hinter der biederen Fassade ihres Handelshauses auch gut am Schmuggel verdiene.

Seit einiger Zeit versucht aber auch der Handelsmagnat, Emmeran Stoerrebrandt, in der Region Fuß zu fassen. Emmeran ist der Erbe des erfolgreichsten Händlers aller Zeiten, Stover Regolan Stoerrebrandts. Ob genug Platz für beide Handelshäuser in Ferdok ist, wird sich weisen.

Avestreu

Ein kleiner Weiler kurz vor Ferdok, bei dem Reisende und Fuhrleute gerne rasten. Der Ort hat einen kleinen Wegtempel, der dem Gott Aves geweiht ist – dem Beschützer allen fahrenden Volkes.

Moorbrücker Sumpf

Der Moorbrücker Sumpf entstand durch böse Zauberei in einer finsteren Schlacht in den Magierkriegen in der vormals fruchtbaren Baronie Farnhain und ist seitdem ein Schandfleck im guten Koscherland. Der Sumpf bedeckt weite Teile der gleichnamigen Baronie Moorbrück. Manch Schrecken soll sich darin verbergen – manche sprechen auch vom Moorbrücker Monstrum oder „dem Geschöpf".

Tallon

Tallon ist ein kleiner Wallfahrtsort der Peraine. In der Nähe der Ortschaft befindet sich das Heiligtum Prehnshain mit dem heiligen Apfelbaum. Die Region gehört zu den Hauptanbaugebieten der berühmten Koscher Äpfel und der Apfelwein wird hoch geschätzt. Auffällig ist die tiefsitzende Furcht der Bewohner vor allem Drachischen. Deshalb hausen die Barone wohl auch außerhalb des Ortes in einer ‚Höhlenfeste'.

Murolosch

Murolosch ist die Hauptstadt des ambosszwergischen Bergkönigreichs Waldwacht oder Tosch Mur in der Sprache der Zwerge. Murolosch, auch Stadt der Helden genannt, ist bekannt für seine großen Hallen und die reichen Erzvorkommen an wert-

vollem Zwergenstahl. Hier leben etwa 1.000 Ambosszwerge unter der Regentschaft des Bergkönigs Arombolosch, der als einer der weisesten und erfahrensten Bergkönige gilt. Unterhalb von Murolosch befindet sich ein über die Jahrhunderte gewachsenes Gewirr aus Stollen und Gängen in dem sagenhafte Schätze verborgen sein sollen. Legenden und Mythen sprechen sogar von der sagenhaften Goldstadt Corumbra. Doch nur wenigen Abenteurern ist es bisher möglich gewesen in die Tiefen vorzudringen, denn die Zwerge bewachen sehr streng ihre Tunnel und gewähren kaum einem Fremden Zugang.

Koschgebirge

Das gewaltige Koschgebirge erstreckt sich im Norden von Andergasts bis zur Zwergenpforte im Süden am Großen Fluss. Die Bergriesen – wie Götterfirst und Firunszapfen – ragen teilweise mehr als 4000 Schritt in die Höhe. Der wichtigste und für den Fremden einzig gangbare Weg durch das Koschgebirg ist der Greifenpass. Das abergläubische und arme Bergvolk fürchtet sich vor Berggeistern wie dem Rabbazmann, unheimlichen Graubolden, vor Wetterhexen, Windspielen und Lawinen und betet zu den Zwölfen um Schonung. Fremde werden misstrauisch beäugt, wie die reisenden Händler mit großen Kiepen, sogenannte Krambolde, die doch oftmals die einzigen sind, die entlegenen Weiler und Gehöfte mit Waren versorgen.

Ambossberge

Die Ambossberge sind ein erzreiches Hochgebirge im Süden des Kosch und die Heimat der Ambosszwerge. Seine südlichen Hänge bilden zugleich die Grenze zwischen der Grafschaft Ferdok und der Nachbarprovinz Almada. Einige Ausläufer im Westen reichen bis in die Nordmarken. Die höchsten Gipfel liegen im sturmumtosten ewigen Schnee, und in den dunklen Tälern findet man die rauchenden Schlote der Erzhütten und die hämmernden Schmieden der Zwerge. Zu den höchsten Bergen des Ambossgebirges gehört neben dem 4.000 Schritt hohen Ruberkopf, dem Alten Vater und dem Trollkopp, der Berg Drachensang oder Drakensang. Kurz unterhalb des Gipfels liegt der Eingang zur heiligen Hammerhöhle Malmarzrom. Dort ist ein rhythmischer, dröhnend lauter Schlag zu hören; im Glauben der Zwerge das Dröhnen von Angroschs himmlischem Schmiedehammer Malmar.

Großer Fluss (zwerg. Grolomthûr)

Der Große Fluss ist der längste Fluss Aventuriens und entsteht aus der Vereinigung von Ange und Breite nördlich von Angbar, fließt an Ferdok, Albenhus, Elenvina und Kyndoch vorbei und mündet mehr als 1.000 Meilen weiter westlich bei Havena ins Meer der Sieben Winde. Von vielen wird als Verkörperung des Flusses auch der Flussvater als Gott-ähnliches Wesen verehrt. Der Große Fluss ist bis Ferdok gut schiffbar – hier werden die Waren für den Transport auf den Landweg umgeladen.

Dunkelwald

Finsterer, dichter Wald in der gleichnamigen Baronie südlich von Ferdok, um den sich manche Sage rankt und der sich beharrlich der Rodung und Urbarmachung widersetzt. Im Dunkelwald hausen zahlreiche Hexen und Getier besonderen Wuchses, aber nach den langen Kriegen auch Räuberbanden aus verarmten Rittern, verstoßenen Söldnern und anderem lichtscheuen Gesindel. Alchimisten schätzen die seltenen Pflanzen, die im Dunkel dieses Waldes gedeihen.

Wichtige Persönlichkeiten

Kaiserin Rohaja

Seit 1029 BF ist Rohaja von Gareth Kaiserin. Die junge Kaiserin des Neuen Reiches trägt auch den Titel einer Königin von Kosch. Als solche meißelte sie nach ihrer Krönung nach alter Sitte ihre Worte in die Bundesstele auf dem Platz des Feuers in Angbar, um den Bund auf Ewig mit den Zwergen zu bekräftigen.

Fürst Blasius vom Eberstamm

Blasius vom Eberstamm, geboren 968 BF, ist ein gemütlicher Landesvater. Er liebt es, bei einem guten Essen Erlebnisse aus dem Orkkrieg zum Besten zu geben. Seine treue, gutmütige und fürsorgliche Regierungsweise hat ihn bei Koschern und im ganzen Reich beliebt gemacht. Er ist neben Jast Gorsam vom Großen Fluss, dem Herzog der Nordmarken, der letzte aus der alten Garde der Provinzherren und wird wegen seiner unverbrüchlichen Treue und klaren moralischen Sichtweise geschätzt.

Ardo vom Eberstamm

Der gestandene Recke Ardo (geboren 975 BF) aus dem Koscher Fürstenhaus Eberstamm ist Burggraf von Ochsenblut. Er folgte 1011 seinem Vater Hlûthar vom Eberstamm in diesem Amt nach. Nach wie vor ist Ardo als Burggraf Mitglied des Zedernkabinetts. Es ist bekannt als Reiter, Kämpfer, Haudegen und Veteran, der mit dem Hirschmesser besser als mit der Gabel, und mit dem Bastardschwert besser als mit dem Degen umgehen kann. Schreiben hat der Burggraf mühsam gelernt, aber öfter als einmal im Monat zu baden, hält er für Unsinn und Ketzerei. In der Schlacht von Gareth schwer verwundet und von den gütigen Badilakanern zu Rosskuppel wieder gesund gepflegt, galt Ardo lange Zeit als vermisst und gefallen.

Graf Growin

Er ist der erste Kammer-Richter des Mittelreiches: Er schätzt das weithin gerühmte Ferdoker Bier, zieht seine Kutsche dem Pferderücken vor, verabscheut ansonsten unnötige Ausgaben (auch wenn seine Truhen gut gefüllt sind) und ist häufiger am Schmiedeamboss als in der Schreibstube zu finden. Dennoch, das Klima in der Grafschaft ist rauer und gefährlicher geworden und schon wettern die Adeligen vom Bund der Alttreuen insgeheim gegen den Grafen und spekulieren auf seine Nachfolge. Im Volk aber ist seine Beliebtheit ungebrochen, und so finden sich immer wieder Kämpen, die den Grafen in dieser schweren Zeit beistehen.

Arombolosch König von Murolosch

Arombolosch Sohn des Agam – Bergkönig von Waldwacht – ist seit vielen Jahren oberster Richter der Ambosszwerge und gilt unter seinesgleichen als der erfahrenste seines Volkes. Er galt lange Zeit als größter Favorit für das Amt des Hochkönigs, überließ das Amt aber seinem Bruder Albrax. Außerdem ist er der höchste Priester der Ambosszwerge und trägt den Titel „Angroschs Waffenmeister", vollendeter Waffenschmied und Träger der roten Simia-Flamme des Feuers.

Rakorium Muntagonis

Erzmagus und ehemalige Spektabilität der Halle des Quecksilbers zu Festum Rakorium Muntagonus ist ein brillanter, aber leider mittlerweile dem Verfolgungswahn und Wahnsinn verfallener Meister der Magica Transformatorica, Hüter des Codex Sauris und Besitzer des Compendium Drakomagia. Er ist ein Kenner vieler alter Sprachen und echsischer Dialekte. Nach langjähriger Beschäftigung mit echsischen Umtrieben – unter anderem leitete er mehrere Expeditionen nach Maraskan, wo er Brutstätten der Skrechu aufspürte – und Tätigkeit als Hüter des Codex Sauris, ist er inzwischen der Auffassung, hinter allem und jedem stecke eine echsische Verschwörung. Um Geister in drachischen Karfunkelsteinen zu befragen, befindet sich Rakorium Muntagonus derzeit auf einer Forschungsreise im Kosch.

Die Zwölfgötter

Praios ist der höchste der Zwölfgötter. In Gestalt der Sonne zieht er jeden Tag in unveränderlicher Ordnung seine Bahn über den Himmel und wacht über die Einhaltung von Gesetz und Ordnung. Er gilt als der Götterfürst und ihm sind prächtige, lichtdurchflutete Tempel geweiht. Magie steht er eher ablehnend gegenüber.

Rondra ist die Göttin des Kampfes und des Gewitters. Ihr heiliges Tier ist die brüllende Löwin. Ihre Geweihten sind meist gut gerüstet und ihre kirchlichen Räume erinnern eher an Festungen als an Tempel. Feigheit und Hinterlist gelten

der Rondra als verabscheuenswert. Die Amazonen betrachten Rondra als ihre Stammmutter.

Efferd ist in der Gott des Meeres, des Wassers, des Seegangs und des Regens, aber auch der Gott der Luft und des Sturms.

Travia ist die Göttin der Gastfreundschaft, der Treue, der ehelichen Liebe und der Familie.

Boron ist der Gott des Schlafes, des Vergessens und des Todes. Sein Symbol ist der Rabe. Er schenkt den Menschen den Schlaf und die Träume und geleitet ihre Seelen in das Totenreich. Sein Bote, der göttliche Rabe Golgari, trägt sie über das Nirgendmeer zu ihm, wo er über sie richtet.

Hesinde ist die Göttin des Wissens, der Kunst und der Magie. Sie steht für Wissenschaft und Bildung; ihre Tempel gleichen großen Bibliotheken. Der Halbgott Nandus, den häufig Magier anbeten, ist ihr Sohn.

Firun ist der Gott des Winters und der Jagd. Ein Gott, der am Schicksal der Menschen keinen Anteil nimmt und dessen Geweihte seine Tochter Ifirn anbeten.

Tsa gilt als die jüngste der Zwölfgötter und somit als Vollendung und Beginn des Kreislaufs. Sie steht für Geburt, Wiedergeburt, Kinder und Erneuerung.

Phex steht für List, Gerissenheit, Kühnheit und Glück. Er ist der Gott, den Händler und Diebe gleichermaßen anbeten, damit er ihnen Verhandlungsgeschick und Erfolg bescheren möge. Phex' heiliges Tier ist der Fuchs, und er gilt als der Hüter des nächtlichen Himmels, den die Sterne als Trophäen seiner Diebeszüge schmücken.

Peraine ist die Göttin des Ackerbaus und der Heilkunst. Sie wird von der überwiegenden Mehrheit der aventurischen Bevölkerung verehrt, da diese ländlich strukturiert ist. Das Wappen Peraines ist eine goldene Ähre auf grünem Grund.

Ingerimm ist der Gott des Feuers, des Handwerks und der Schmiedekunst. Besonders wird er von den Zwergen verehrt, die ihn Angrosch nennen. Seine Symbole sind der Hammer und der Amboss. Zyklopen gelten als die Kinder Ingerimms.

Rahja ist die Göttin der geschlechtlichen Liebe, der Schönheit und des Rausches. Ihr heiliges Tier ist das Pferd, auf dem sie oft reitend dargestellt wird.

Eine ungeheuerliche Mordserie erschüttert das nächtliche Ferdok. Die einflussreiche Händlerin Ulwine Neisbeck fürchtet Anschläge auf Lagerhäuser und Schiffe. In ihrem Auftrag suchst du die Schuldigen. Doch dann gerätst du zwischen alle Fronten. Wem kannst du wirklich vertrauen?

Verschwörung in Ferdok ist ein Abenteuer allein für deinen Helden. Es lässt dich tief in die Hintergründe von Drakensang eintauchen. Erlebe selbst, wie entscheidend dein Erfolg für Drakensang ist.

Verschwörung in Ferdok ist der Auftakt zu einer Reihe von DSA-Soloabenteuern, die dich mit deinem Helden durch ganz Aventurien führen.

Kostenlos spielen auf
www.dsa-games.de
Deine Seite für DSA-Soloabenteuer

Das Schwarze Auge

CHROMATRIX

Das Schwarze Auge ist eingetragenes Markenzeichen der Significant Fantasy GbR. Drakensang ist eingetragenes Markenzeichen der Radon Labs GmbH. Das Schwarze Auge erscheint unter Lizenz der Chromatrix GmbH.

So wird DSA lebendig!

Jetzt Hörprobe von „Das Jahr des Greifen“ downloaden!

www.horchposten.de/drakensang

KL5Z-PASD-Q349-74GM

Horchposten GmbH
Lindenstr. 32
50674 Köln

HORCHPOSTEN
KINO FÜR DIE OHREN...

0221 - 239740
info@horchposten.de
www.horchposten.de

CHARAKTER & STÄRKE
MYTHOLON
STORE FOR MYSTIC LIFESTYLE, LARP AND BATTLE GAMING
WWW.MYTHOLON.COM

Die aktuelle Single der ECHO Preisträger aus dem Erfolgsalbum „Dark Passion Play"!
„The Islander" – eine wunderschöne, von Irish Folk Music beeinflusste Ballade!

LIMITED EDITION
DIGI INKL. DVD
mit Video Clip
und Making of Dokumentation!

Slimcase Single und 12" PIC Gatefold
ebenfalls erhältlich!

Ab SOFORT im Handel!

NUCLEAR BLAST
WARNER MUSIC GROUP
CENTRAL EUROPE

pre-listening & mehr:
www.NUCLEARBLAST.de

Das aktuelle Album
„Dark Passion Play"

Abkürzungen

1W20 ..... ein zwanzigseitiger Würfel
1W6 ..... ein sechsseitiger Würfel
2W20 ..... zwei zwanzigseitige Würfel
2W6 ..... zwei sechsseitige Würfel
AE ..... Astralenergie
AP ..... Abenteuerpunkte
AsP ..... Astralpunkt
AT ..... Attacke
AT-Basis.. Attackebasiswert
AU ..... Ausdauer
AuP ..... Ausdauerpunkte
BE ..... Behinderung
BF ..... Bosparans Fall
CH ..... Charisma
D ..... Dukaten
DSA ..... Das Schwarze Auge
eBE ..... Effektive Behinderung
FF ..... Fingerfertigkeit
FK ..... Fernkampfwert
FK-Basis.. Fernkampfbasiswert
fsl. ..... fürstlich
GE ..... Gewandtheit
GS ..... Geschwindigkeit
GW ..... Gefahrenwert
H ..... Heller
IN ..... Intuition
INI ..... Initiative
KK ..... Körperkraft
KL ..... Klugheit
KO ..... Konstitution
KR ..... Kampfrunde
LE ..... Lebensenergie
LeP ..... Lebenspunkt
MR ..... Magieresistenz
MU ..... Mut
RS (RK) ... Rüstungsschutz
S ..... Silbertaler
SF ..... Sonderfertigkeit
SP ..... Schadenspunkte
ST ..... Stufe
TaP ..... Talentprobe
TaP ..... Talentpunkte
TaP* ..... übrig gebliebener Talentpunkt
TaW ..... Talentwert
TK ..... Tragkraft
TP ..... Trefferpunkte
TP/KK ..... zusätzliche Trefferpunkte Schwellenwert/ Schadensschritt
U ..... Unze
W20 ..... zwanzigseitiger Würfel
W6 ..... sechsseitiger Würfel
ZA ..... Zauber
ZfP ..... Zauberfertigkeitspunkte
ZfP* ..... Bei Probe übrig behaltene Zauberfertigkeitspunkte
ZfW ..... Zauberfertigkeitswert

Aventurischer Kalender

Nach jedem der zwölf Götter ist einer der aventurischen Monate benannt. Jeder Monat hat 30 Tage und das Jahr hat insgesamt 365 Tage. Das Jahr beginnt mit Praios, dem obersten der Götter und heißesten Monat und die anderen Götter folgen. Die verbleibenden fünf Tage werden Namenlose Tage genannt und gelten als verflucht.

Praios ..... Juli
Rondra ..... August
Effert ..... September
Travia ..... Oktober
Boron ..... November
Hesinde ..... Dezember
Firun ..... Januar
Tsa ..... Februar
Phex ..... März
Peraine ..... April
Ingerimm ... Mai
Rahja ..... Juni

Götterlauf..... 1 Jahr (30 Monate/365 Tage)
Mond..... 1 Monat (30 Tage)
Sonnenlauf.... 1 Tag

Glossar

Al'Anfa	Stadtstaat; zweitgrößte Stadt im Süden Aventuriens
Albernia	Königreich, seit 1027 BF abtrünnige Provinz des Mittelreichs
Aldinor	Der Retter; Alter Drache; verhindert Störungen des Gleichgewichts
Almada	Ehemals Königreich und südlichste Provinz des Mittelreichs; heute abtrünniges Kaiserreich unter Selindian Hal
Alte Drachen	Wächter des Gleichgewichts auf Dere
Alveran	Götterfeste; Sitz und Wohnstadt der Zwölfgötter
Amazonen	Kriegerischer Frauenorden, der sich der Göttin Rondra verschrieben hat
Amboss-Gebirge	Gebirgszug im Südwesten des Mittelreiches, auch Zwergenpforte genannt
Ambosszwerge	Ausgewanderte Zwergensippe im Ambossgebirge, Heimat Murolosch
Andergast	Königreich, nordwestliche Provinz des Mittelreichs
Angbar	Angbar ist die Hauptstadt des Kosch
Angbarer See	Einer von Aventuriens größten Binnenseen in der Region Kosch
Angraborosch	Heiliger Amboss der Zwerge in der Malmarzrom-Höhle
Angram	Altzwergische Sprache, mit Bilder- und Symbolschrift
Angrosch	Gott, Allvater der Zwerge, bei den Menschen als Ingerimm verehrt
Angroschim	Bez. für das Zwergenvolk
Aureliani	Tote Sprache altgüldenländischen Ursprungs
Aventurien	Kontinent auf Dere; Bez. der Spielwelt des Schwarzen Auges
Aves	Halbgott; Sohn des Phex und der Rahja; Schutzherr der Reisenden
Belhalhar	Erzdämon der Vernichtung und Gegner der Rondra
Bergfreiheit	Andere Bez. für Bergkönigreich der Zwerge
Boltan	Sowohl ein Würfel- als auch ein Kartenspiel
Boron	Gott des Todes, des Schlafes und des Vergessens
Boronanger	Aventurisches Wort für Friedhof
Bosparano	Hochsprache des Alten Reiches, die sich aus dem Aureliani entwickelte
Der Namenlose	Bez. für den 13. Gott, den Erz-Wiedersacher der Zwölf
Dere	Diesseitige Welt; bzw. Sphärenbezeichnung
Draconiter	Geheimbund der Hesindekirche
Drakensang	Berg im Ambossgebirge
Dukaten	Goldmünze; 1 Dukat entsp. 10 Silbertalern
Efferd	Gott des Meeres, des Wassers und der Seefahrt

Farnhain	Nach den Magierkriegen als Sumpf zerstört
Felsenbeißer	Zwergische Bergmannvereinigung in Ferdok
Ferdok	Handelsstadt am Großen Fluss im Fürstentum Kosch
Firun	Gott des Winters und der Jagd
Fuldigor	Der Bewahrer; Alter Drache; Sinnbild der Allwissenheit
Gareth	Hauptstadt des Mittelreiches; größte Stadt in Aventurien
Garethi	Sprache des Neuen Reiches, Amtssprache des Mittelreiches
Garetien	Zentrales Königreich des Mittelreiches mit der Hauptstadt Gareth
Geoden	Zauberkundige der Angroschim
Goblins	Kulturschaffende Rasse; auch Suulak oder Rotpelze genannt
Golgari	Sendbote in Rabengestalt; geleitet die Seelen der Gestorbenen zu Boron
Götterlauf	Bez. für ein Lebensjahr eines Aventuriers
Großer Fluss	Eigenname; längster Strom Aventuriens
Havena	Hauptstadt und Hafenstadt Albernias
Heller	Bronzemünze; kleinste Währung in Drakensang
Hesinde	Göttin der Magie, Wissenschaft und Kunst
Horas	Sohn des Ucuri; Staatsgott des Horasreichs
Horas-Reich	Kaiserreich des Horas an der Westküste Aventuriens
Imman	Beliebtestes Mannschaftsspiel in Aventurien
Ingerimm	Gott der Schmiede und des Handwerks
Kosch	Zentrale Provinz des Mittelreichs
Koschammern	Scheuer Singvogel in Aventurien
Koschammernzungen	Delikatesse; die Zungen von Koschammern
Koschbasalt	Tiefgraue schwarze Basaltart, mit magiehemmenden Eigenschaften
Koschberge	Gebirgszug im Westen des Mittelreiches
Koschgau	Umland südlich der Koschberge, Land der Hexen unweit der Krötensümpfe
Kurkum	Ehemalige Amazonenfestung; ehemaliger Sitz der Hochkönigin der Amazonen im Vildromtal
Leuin	Anderer Name für die Göttin Rondra
Liebliches Feld	Region an der Westküste Aventuriens
Mada	Halbgöttin; Tochter der Hesinde; brachte die Zauberei zu den Sterblichen
Madamal	Bez. für den Mond in Aventurien
Malmar	Der Hammer Angroschs
Malmarzrom	Höhle auf dem Berg Drakensang, Heiligtum der Zwerge
Mittelreich	Kaiserreich; größtes Menschenreich Aventuriens
Moorbrück	Dorf in den Sümpfen rund um Farnhaim
Murolosch	Hauptstadt von Waldwacht oder Tosch Mur, dem Königreich der Ambosszwerge

Nandus	Halbgott; Sohn Hesindes und Phexens; Vater Borbarads und Rohals
Nirgendmeer	Mythischer Ozean vor den Hallen Borons
Nordmarken	Herzogtum, westliches Mittelreich
Nostria	Kleines Königreich an der Westküste Aventuriens
Nosulgor	Der Spender; Alter Drache; Kräftigung des Gleichgewichts
Oger	Primitive Rasse; Menschenfresser
Orks	Kriegerisches Volk, werden auch Schwarzpelze genannt
Peraine	Göttin des Ackerbaus und der Heilkunde
Phex	Gott der Diebe und Händler
Praios	Götterkönig; Gott der Sonne und des Gesetzes
Praiosscheibe	Bez. für die Sonne in Aventurien
Punin	Hauptstadt von Almada; ehemals drittgrößte Stadt des Mittelreiches
Purpurwurm	Mächtige, zauberkundige Drachenart
Pyrdacor	Der Güldene; gefallener Alter Drache; ehemals Wächter der Elemente
Rahja	Göttin der Liebe, des Weines und des Rausches
Rakula	Nebenfluss des Großen Flusses
Riesenlindwurm	Bez. für die alten Drachen der Urzeit
Rogolan	Sprache der Zwerge, aus dem Angram entwickelt
Rondra	Göttin des Krieges und des ehrenhaften Kampfes
Salmingen	Ortschaft am linken Ufer der Rakula in der Grafschaft Ferdok
Schwarze Horden	Dunkle Armee des Borbarad
Silbertaler	Silbermünze; 1 Silbertaler entsp. 10 Heller
Tatzelwurm	Stinkendes, flugunfähiges drachenartiges Monster
Teclador	Der Vorausschauende; Alter Drache; Wächter des Gleichgewichts
Tobrien	Ehemaliges Herzogtum; Nordosten des Mittelreichs; heute geteilt
Tosch Mur	Bergfreiheit, die von Menschen Waldwacht genannt wird
Travia	Göttin der Gastfreundschaft und der Familie
Treidelstraße	Die längste am Großen Fluss entlang führende Handelsstraße
Trolle	Älteste kulturschaffende Rasse; riesenhafte behaarte Humanoiden
Tsa	Göttin der Fruchtbarkeit, des Friedens und des Wandels
Ucuri	Ucuri ist Praios' Sohn und gilt als Horas' Vater
Ugdan-Hafen	Bedeutendster Binnenhafen des Mittelreiches in Ferdok
Umbracor	Der Zerstörer; Alter Drache; verhindert Ungleichgewicht im Keim
Weiden	Herzogtum; nördlichste Provinz des Mittelreichs
Zwölfgötter	Götter Pantheon; weitest verbreitete Religion in Aventurien

Ab 26. September 2008 überall im Handel
Das Schwarze Auge
Die neue
Fantasy-Hörspiel-Serie
Hörprobe auf
diesem PC-Spiel
EUROPA
Info unter: www.natuerlichvoneuropa.de

Credits

Drakensang

Director
Bernd Beyreuther

Lead Game Designer
Fabian Rudzinski

Lead Level Designer
Frank Hentschel

Lead Programmer
Nicolai Pogoczelski

Lead Technology Programmer
André "Floh" Weißflog

Art Director Environment Design
Silvio Ullrich

Art Director Character Design
Marcus Koch

Assistant Project Management
Nicolaas Bongaerts
Tobias Heußner

Level Design
Danijel Kostadinoski
Claudia Krüger
Ulrich Wurzer
Torsten Butzko
André Arvandi
Martin Griese
Sven "Seven" Fahrenwald
Beril Civelek

Ingame Cinematics
Christian Loch
Robin Henkys
Rayko Wiebeck

Additional Level Design
Jörg Friedrich
Geng Geng

Game Design
Dialog Authors
Boris Arendt
Anton Weste
Mark Wachholz

Game Design
Leonard Andreae
Dennis Reichelt

Assistant Game Design
Michael Prietzel
Maria Ahrens
Erik Poppe
Thomas Möhring

Programming
Susanne "Sanny" Schulz
Martin Schmidt-Effing
Arne Schnurr
Martin Mlostek

Combat Programmer
Jörg Reisig

Additional Programming
Johannes Kosanetzky
Mathias Mielitz
Michael Gehling
René Schmidt
David Bieder
Franz Dumrath
Dylan Baar

Graphics
Lead Environment Artists
Torsten Räbiger
Florian Busse

Environment Artists
Robert Kopf
Christoph Fasel
Thomas Mulsow
Oliver Matzke

Texture Artists
Piotr Gemza
Simon Murray
Karsten Mehnert
Andreas Wolff

Special FX
Eric Werner

GUI Artist
Stefan Schubert
Patrick Lehrmann

Lead Character Artists
Ralf Straube
Ireneus Brewka

Character Artists
Thomas Groß
Carolin Albers
Oliver Noss

Lead Animator
Rubén Salgado Escudero

Animation
Sven Liefold
Marian Woller
Alexander Hass

Assistant Animation
Cornelia Fleischer

Lead Technical Character Artist Motion Capture Lead
Christoph Meyer

Lead Technical Artist
Florian Schambach

Technical Artists
Patrick Nemes
Olaf Haag
Roland Böhm
Fabian Merkli

Intro Cinematic Cover Artwork
Marcus Koch
Marian Woller
Ireneus Brewka

QA
QA Manager
Michael Backhaus

Lead Tester
Gunter Sachse

Testers Berlin
Uwe Mehner
Timo Welak
Franziscа Olbinski
Jennifer Mehner
Sascha Elias
Karsten Ruth
Jan Niehues

Testers Halle
Hannes Becker
Alexander Kurth
Martin Bimböse
Stefanie Bormann
Lars Burkard
Jennifer Conrad
Marcus Gedai
Frieder Hagemann
Anke Hattenhauer
Rene Heina
Elard Hübner
Jessica Kirschner
Mariusz Kostewicz
Martin Kuhs
Martin Leder
Alexander Mauer
Hendrik Mehlhorn
Nadine Müllert
Sebastian Nordmann
Benjamin Ölke
Sebastian Pohlink
Ingo Riemey
Michael Schütze
Franziska Wiedemann
Daniel Willnow

Focus Group Testers
Patrick Abele
Nadine Arendt
Peter Basedau
Manuel Becker
Markus Brueckner
Phillip Büttcher
Katja Czarnecka
Robert Danitz
German Erlenkamp
Franz Falkenau
Fabian Fehrs
Ramona Franz
Anke Gehrlein
Markus Goegies
Anne Heussner
Michael Hofer
Thomas Hohmeier
Maximilian Hönig
Ina Irrgang
Thomas Iversen
Matthias Jentsch
Gunnar Jungklass
David Knox
Georg Koch
Jannis Kock
Julius Kuschke
Anke Liepelt
Thomas Manicke
Marcel Meyer

Ralf Mittenberger
Sabrina Nauke
Kai Naumann
Dennis Pargmann
Dietmar Pustai
Manuel Reiprich
Stefan Rothack
Thomas Schaarschmidt
R. Schallert
Martin Schattat
Stefan Schreiber
Frank Schulter
Franziska Schulz
Andre Solle
Christoph Soyere
Florian Spiegler
Marian Steinhorst
Hagen Thamke
Lucio Waßil
Natanael Weigold
Sandra Welak
Christian Werdin
Christian Wiggert
Jerome Wirt
Petra Wodtke
Christian Wölfer
Peter Zweigler

Thanks To
Gerhard Brammer
Rafael del Amo Kalisch
Martin Elsässer
Tobias Folprecht
Corina Genuit
Karl-Heinz Haag
Mirko Hering
Tobias Houfek
Daniel Kelichhaus
Johannes Kellner
Malte Krüger
Lukas Kugler
Jan Lechner
Sebastian Meckelmann
Niklas Modrow
Reinhard Prechtl
Martin Raack
Borislava Sarafska
Maik Schiefer-Gehrke
Mark Thiele
Jörg Tobergte
Robert Wege
Kathleen Weiß
Michael Behles

External Partners
Story Framework
Chromatrix
Dr. Stefan Blanck
Anton Weste
Mark Wachholz
Momo Ewers

Music and Sound Design
Dynamedion

Original Soundtrack
Tilman Sillescu
Markus Schmidt

Sound Design & Audio Integration
Michael Schwendler
Axel Rohrbach

Audio Direction
Pierre Langer

Concept Art
Marcus Koch
Zoltán Boros
Gábor Szikszai
Stephan Meyer

Voice Recording
audioberlin.com

Dialog Direction
Jan-Werner Ullmann
Fabian Rudzinski

Speakers
Auralia
Barbara Freier

Kladdis
Maud Ackermann

Rhulana
Karen Schulz-Vobach

Gwendala
Nadja Reichardt

Salina
Gundi Eberhard

Heidruna, Malgorra, Grolme
Carmen-Maja Antoni

Barla Dorkenschmied, Angraxa
Christin Marquitan

Dariana Malwine von Albersrhode, Josmene, Morlinde
Gabriele Leidloff

Grazima, Morla, Oma Rübenfein
Traudel Haas

Ulwine Neisbeck, Aldessia, Thalia, Safira
Liane Rudolph

Firniane, Loisanne, Schmackhafte Jungfrau
Anna Dramski

Ingania, Warina, Aydan, Jischka
Claudia Urbschat-Mingues

Rilke
Brita Sommer

Ancoron
Torsten Michaelis

Dranor
Charles Rettinghaus

Forgrimm
Peter Gröger

Nasreddin
Bernd Vollbrecht

Traldar
Manfred Lehmann

Jost
Dietmar Wunder

Rakorium
Hans Werner Bussinger

Palnathar, Umbracor
Tilo Schmitz

Bredo Bento, Regolan Stoerrebrandt
Claudio Maniscalco

Alrico Farfara, Dorion von Kuslik
Ingo Albrecht

Arombolosch, Ardo vom Eberstamm
Gerald Paradies

Nottel, Phenar
Fionn Verona

Rufus, Danos
Nico Sablik

Ferio von Ferdok, Lugosch
Thomas Holländer

Wirrwosch, Gerling, Ibrom Speckstein
Jürgen Wolters

Graf Growin, Arom, Erland
Jörg Döring

Emmeran Stoerrebrandt, Humbert
Thomas Vogt

Allwiss
Frank Muth

Vito Neisbeck, Da Vanya, Schotterbusch, Blutfang
Bert Franzke

Parzalon von Streitzig, Lutger Taschmann
Paul Sonderegger

Xolgorax, Kastan Wagnitz, Burgumil Scheffler
Bernd Rumpf

Cuano, Valonion
Sebastian Walch

Noldrokon, Yandrik von Andergast, Nekromant
Thomas Hailer

Berwin Rübenfein, Drachenkultist
Frank Riede

Grantel Ackerbold, Praiosgeweihter, Dompteur
Nico Mamone

Ardat Weissenfelser, Goldzahn Jallik, Kauzenstein
Ulrich Voß

Berndrich, Söldner Gundwein, Grimbolosch, Boxer
Rene Schönenberger

Guest Musician Speakers
Alwene
Martina Sofie Nöth alias Amber

Söldner Hügelboldt
Brandan Pötschokat (Cultus Ferox)

Runkel Börsenhauer
Jan Hegenberg

Nekromant
Lasterbalk der Lästerliche (Saltatio Mortis)

Ronkwer
Cordoban der Verspielte
(Saltatio Mortis)

Archon Megalon
Falk Irmenfried von Hasen-
Mümmelstein
(Saltatio Mortis)

Vierfinger Salm
Teufel (Tanzwut)

Legal Advice
Attorney Claas Oehler
Ihde und Partner Rechtsanwälte

Concept Photography
Roberto Ullrich

Logo Design/Ingame Font
Pamela Schäfer

Motion Capture Animation
Centroid 3D
Sven Bergmann
Iain Silvester
Ben Murray
Phil Stilgoe

Motion Capture Performers
Alister Mazzotti
Antje "Angie" Rau
Gordon Alexander
Rebecca Kenyon
William Todd-Jones

Copy Editors
Isabell Koch
Tabea Jost
Angela Lucke

ArtCoding Shanghai

Winner Community Contest
Jon Alfter

Radon Labs CEO
André Blechschmidt

Radon Labs Engine Technology
The Nebula Device
Mangalore Game Framework

Speedtree Technology
Portions of this software utilize SpeedTree®RT technology ©2006 Interactive Data Visualization, Inc. SpeedTree® is a registered trademark of Interactive Data Visualization, Inc. All rights reserved.

Das Schwarze Auge erscheint unter Lizenz der Chromatrix GmbH. Das Schwarze Auge ist eine eingetragene Marke der Significant Fantasy GbR.

Gefördert durch die Mitteldeutsche Medienförderung GmbH

Special Thanks To
✞ Ulrich Kiesow
and all of the authors of The Dark Eye

www.wiki-aventurica.de

Drakensang Babys
Karl Beyreuther 26-Jun-2006
Juli Hass 10-Feb-2008
Jan Hentschel 07-Apr-2008

dtp entertainment AG

Development Director
Mathias Reichert

Senior Producer
Marc Buro

Junior Producer
Henning Boesken

Localization
Johannes Bickle
Bernie Duffy
Matthias Eckardt
Patricia Grube
Maren Nötzelmann

QA-Manager
Pan Schröder

QA Technical Lead
Mathias Reinke

QA Project Manager
Steffen Böhme

Lead Tester
Tobias Birk

Testers
Thomas Bark
Jonas Teegen
Ingo Tuletz
Marc Schönbrun
Christian Stahlich
Spencer Chapman
Maik Schröder
Valentin Heinrich
Heiko "Loki" Schiemann
Tobias Schulze
Armin Röhrs
Martin Petersen
Colin Bien
Alen Karic
Stefan Müller
Frank Oberdorfer
Marjan Stössner
Christopher Thoms
Bastian Rosing
Vincent Pehrs
Thomas Rosché
Malte Baum

Marketing Director International
Claudia Kühl

International Brand Manager
Ashley Hodgetts

International Marketing Coordinator
Marc Morian

International Sales
Christopher Kellner
Sina Wiehagen

Marketing Director GSA
Thorsten Hamdorf

PR Manager
Claas Wolter

Marketing & PR Agency
Keyfactor Entertainment

Marketing Assistants
Benedikt Grasmann
Bernd Heumann
Robert Seifert

Content & Community Manager
Bettina Korb

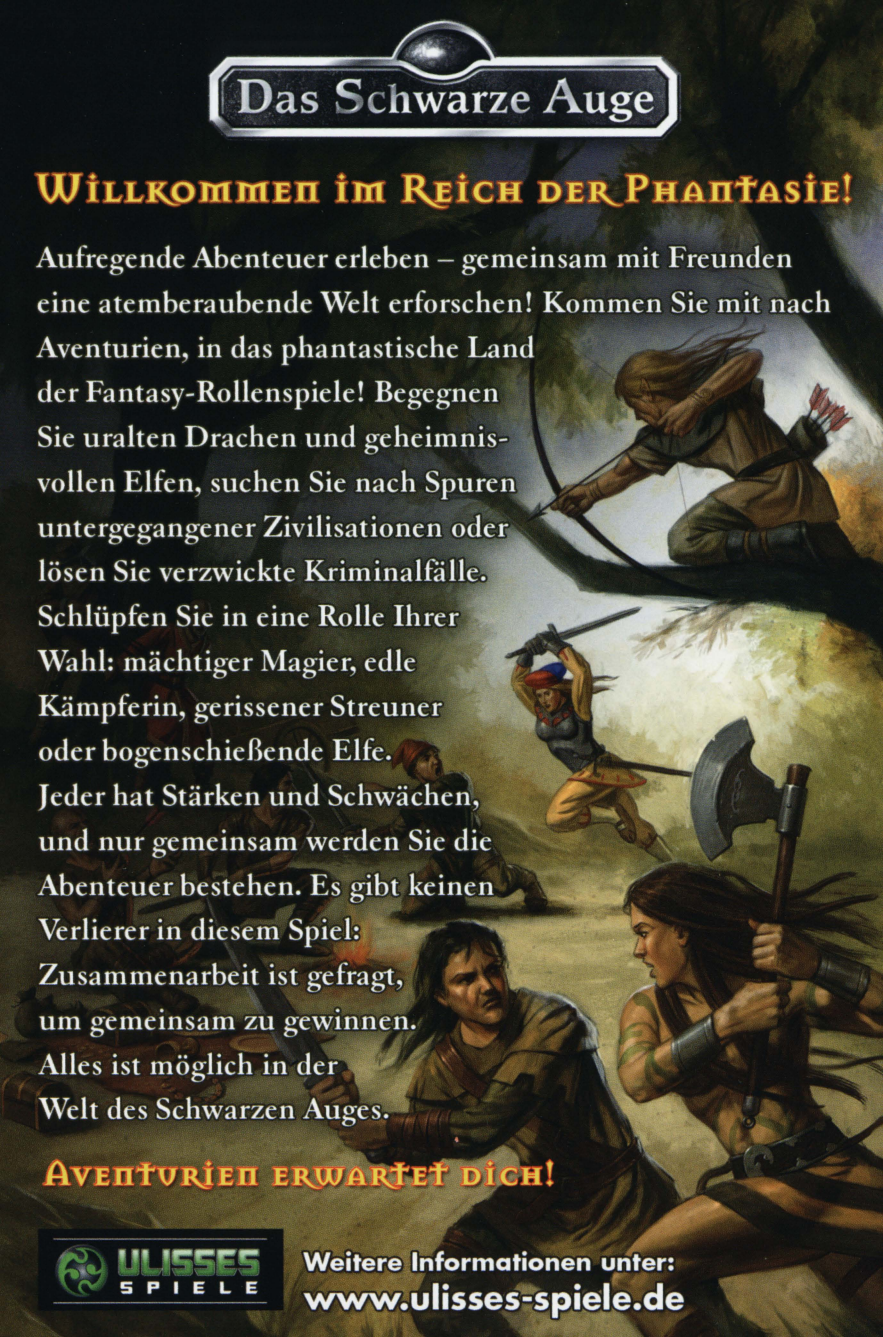
Junior Art Director Online
Christian Leibe

Key Art Direction
Stefan Sturm

Graphics Department
Dennis Barcelona
Kerstin Ebsen
Björn Richter
Martina Stellbrink

Event Management
Tobias Seeber

Special Thanks To
Sabine Kaiser, Benedikt Leurs, Alexander "Trumpfass" Koenig, Wiebke "Aeyolscaers" Scholz, Michael "Bafikon" Retza, Miriam "Samuels Angel" Bittner, Stefan "Bakhtosh" Müller, Jonas "Jay" Zimmermann, Stefan "Fastjack" Sterzenbach, Martina "Denea" Kluck, Barbara "Bolles" Mathis, Boris Patschull, Denise Schaar, Tom Putzki, Tobias Jost, Daniel Kewel, Tobias Heusinger von Waldegge, Olgierd Cypra, Andreas Balfanz, Jan Wagner


Das Schwarze Auge
Willkommen im Reich der Phantasie!
Aufregende Abenteuer erleben – gemeinsam mit Freunden eine atemberaubende Welt erforschen! Kommen Sie mit nach Aventurien, in das phantastische Land der Fantasy-Rollenspiele! Begegnen Sie uralten Drachen und geheimnisvollen Elfen, suchen Sie nach Spuren untergegangener Zivilisationen oder lösen Sie verzwickte Kriminalfälle. Schlüpfen Sie in eine Rolle Ihrer Wahl: mächtiger Magier, edle Kämpferin, gerissener Streuner oder bogenschießende Elfe. Jeder hat Stärken und Schwächen, und nur gemeinsam werden Sie die Abenteuer bestehen. Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: Zusammenarbeit ist gefragt, um gemeinsam zu gewinnen. Alles ist möglich in der Welt des Schwarzen Auges.
Aventurien erwartet dich!
ULISSES SPIELE
Weitere Informationen unter:
www.ulisses-spiele.de

Schnelltasten

Quickslot 1:	1
Quickslot 2:	2
Quickslot 3:	3
Quickslot 4:	4
Quickslot 5:	5
Quickslot 6:	6
Quickslot 7:	7
Quickslot 8:	8
Quickslot 9:	9
Quickslot 10:	10
Vorwärts:	W
Rückwärts:	S
Links:	A
Rechts:	D
Pause:	Leertaste

Karte:	M
Weltkarte:	N
Minimap ein/aus:	,
Map einzoomen:	+
Map auszoomen:	-
Konsole:	K
Questbuch:	L
Inventar:	I
Zauber:	P
Spezialfähigkeiten:	V
Rezeptbuch:	R
Talente:	T
Kampftalente:	C
Quick Save:	F5
Quick Load:	F8
Letzter Spielstand:	F9